Nintendo
Randnet
MARIO ARTIST
マリオアーティスト
タレントスタジオ
NINTENDO64
64DD
取扱説明書
NUD-DMTJ-JPN

ごあいさつ

このたびは任天堂"64DD"専用ソフト「マリオアーティスト　タレントスタジオ」をお求めいただきまして、誠にありがとうございます。
ご使用前に取り扱い方、使用上の注意など、この「取扱説明書」をよくお読みいただき、正しい使用方法でご愛用ください。なお、この「取扱説明書」は大切に保管してください。

健康上のご注意

●疲れた状態での使用、連続して長時間にわたる使用は、健康上好ましくありませんので避けてください。

●ごくまれに、強い光の刺激や、点滅を受けたり、テレビ画面などを見たりしているときに、一時的に筋肉のけいれんや意識の喪失などの症状を経験する人がいます。こうした症状を経験した人は、ゲームをする前に必ず医師と相談してください。また、ゲーム中にこのような症状が起きた場合には、直ちにゲームを中止し、医師の診察を受けてください。

●ゲーム中にめまい・吐き気・疲労感・乗物酔いに似た症状などを感じた場合は、直ちにゲームを中止してください。その後も不快感が続いている場合は医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●ゲーム中に手や腕に疲労、不快や痛みを感じたときは、直ちにゲームを中止してください。その後も痛みや不快感が続いている場合は、医師の診察を受けてください。それを怠った場合、長期にわたる障害を引き起こす可能性があります。

●目の疲労や乾燥、異常に気づいた場合、一旦ゲームを中止し5〜10分の休憩をとってください。

●他の要因により、手や腕の一部に障害が認められたり、疲れている場合は、ゲームをすることによって、症状が悪化する可能性があります。そのような場合は、ゲームをする前に医師と相談してください。

●コントローラの3Dスティックを操作する場合、手のひらなどの皮膚の弱い部分で力を入れて操作することは避けてください。皮膚を傷めることがあります。

⚠注意

●健康のため、ゲームをお楽しみになるときは、部屋を明るくし、テレビ画面からできるだけ離れて使用してください。

●長時間ゲームをするときは、適度に休憩をとってください。めやすとして1時間ごとに10〜15分の小休止をおすすめします。

『NINTENDO 64 キャプチャーカセット』及び『ポケットカメラ』を使用される場合のご注意

このソフトは、創造性を楽しむソフトです。あなたがキャプチャーカセットやポケットカメラで取り込んだ画像や、音声、音楽などは、個人的にまたは家庭内で楽しむなどの場合を除き、著作権や肖像権を有する人の許諾なく使用することはできません。著作権、肖像権、他人のプライバシーや人格、名誉などを侵害することのないよう、著作権法、その他の法令を遵守してお楽しみください(このソフトにおける各機器の使用方法についてはP70〜77、80〜81をご覧ください)。

NINTENDO 64 コントローラについて

NINTENDO 64 コントローラを使用する上で、次のことに注意してください。

3Dスティックの機能

この3Dスティックは、スティックの傾斜角度と方向を読み取ることにより、微妙な操作ができるアナログ方式のスティックです。そのため、従来の十字キーでは表現しにくかったキャラクターなどの微妙な動きも可能になります。

＊NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れる時に、コントローラの3Dスティックの部分に触らないでください。

＊本体の電源スイッチが入った時の、3Dスティックの位置を「ニュートラルポジション」と呼びます。

この時に、3Dスティックが傾いている場合(左側の図)、傾いた状態が「ニュートラルポジション」と設定されます。このようにニュートラルポジションの位置がズレた状態では、3Dスティックが正常に操作できなくなります。

正しいニュートラルポジションの位置(右側の図)に修正する場合、次の操作をしてください。

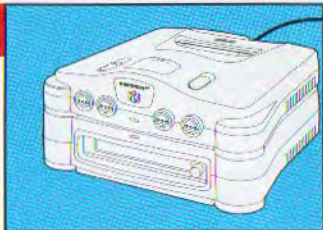
3Dスティックから指を放し、LトリガーボタンとRトリガーボタンを押しながらスタートボタンを押してください。(再設定機能)

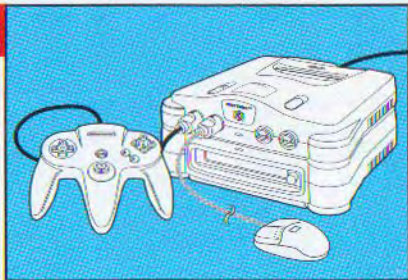
＊3Dスティック内部に液体や異物を入れないでください。故障の原因となります。もし誤って入った場合は、最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」、またはお買い上げ店にご相談ください。

＊3Dスティックの使用方法については、操作説明のページをご覧ください。

64DDの接続について

このソフトを楽しむためには、64DD及びNINTENDO 64本体が必要です。NINTENDO 64本体の電源スイッチがOFFになっているのを確認して、64DDを接続してください。

※接続方法については、
「64DD取扱説明書」をよくお読みください。

コントローラコネクタへの接続

このソフトは、コントローラとNINTENDO 64マウスのどちらでも操作することができます。本体前面のコントローラコネクタの好きな場所に接続してください。またポケットカメラを使用する場合は、別売の64GBパックとポケットカメラをコントローラに接続してください。

※このソフトは1人用です。
コントローラまたは、マウスが1個あれば遊ぶことができます。

もくじ

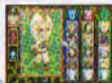
◆コントローラとマウスの使いかた 6
◆スタートする前に… 8
◆オプション設定 10

◆タレントができるまでの流れ 11

てっとりばやくタレントをつくってみたい君は、
このページをチェックしよう！

君だけのオリジナルタレントをつくろう！

たくさんの顔のパーツや洋服を組み合わせて、世界でただひとりのタレントをつくろう。美男美女からへんてこなやつまで、君の思いのままに！

◆タレントをつくる 16

◆タレント基本画面 16
◆タイプセレクト画面 18
◆かお画面 20
◆あたま画面 28
◆からだ画面 35
◆こえ画面 39
◆プロフィール画面 40
◆ショータイム画面 41

◆ムービーをつくる 42

◆ムービー基本画面 ―― 42
【初級編】ムービーづくりの基本を覚えよう ―― 43
◆シーン作成画面 ―― 46
◆演出設定画面 ―― 51
【中級編】好きなアクションやカメラをつくろう ―― 56
◆アクション作成画面 ―― 57
◆カメラ作成画面 ―― 61
◆ライト作成画面 ―― 64
◆ムービー編集画面 ―― 65
【上級編】演出シートでプロ気分 ―― 66

◆画像と音声の取り込み ―― 70

◆キャプチャーカセット ―― 71
◆ポケットカメラ ―― 75
◆【2Dさくひん】のロード ―― 78
◆声や音の入力 ―― 80

◆セーブとロード ―― 82

◆作品の整理 ―― 86

◆さくひんをみる 90

タレントを使ってオリジナルムービーをつくろう！

君のつくったタレントが出演する、これまた世界でただひとつのオリジナルムービーをつくろう！ かっこよくきめるか、笑いをとるか？ すべては監督である君のセンスにかかっている！

友だちやテレビの中のアイドルを変身させよう！

NINTENDO 64 キャプチャーカセットやポケットカメラから好きな画像を取り込んで、オリジナルタレントの顔に使っちゃおう！ 画面の中で友だちが動きだすと、おもしろさ倍増！

コントローラとマウスの使いかた

「タレントスタジオ」は、コントローラとマウスのどちらでも操作することができます。この「取扱説明書」の内容は、コントローラで操作することを前提に書かれています。

コントローラを使う場合

※コントローラを使って操作する場合は、図のような握りかた（ライトポジション）をおすすめします。

●【でる】または【EXIT】にカーソルが飛ぶ

Rトリガーボタン

●やりなおし

Cボタンユニット

●画面スクロールなど

Aボタン

ボタンを押す

●アイコンを決定する

●ページおくり

Bボタン

ボタンを押す

●キャンセル

●ページの逆おくり

押したあと3Dスティックを動かす

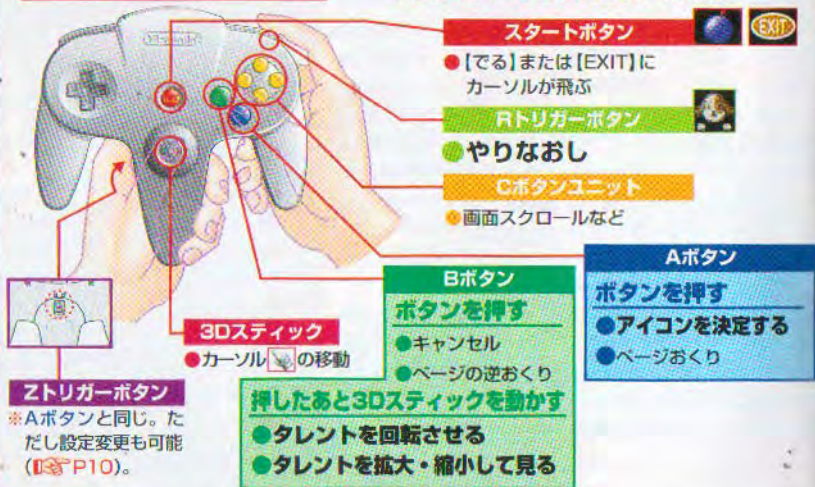
●タレントを回転させる

●タレントを拡大・縮小して見る

3Dスティック

●カーソル の移動

Zトリガーボタン

※Aボタンと同じ。ただし設定変更も可能（☞P10）。

マウスを使う場合

左ボタン

※コントローラのAボタンと同じ。

クリック（ボタンを押す）

- **アイコンを決定する**
- ページおくり

右ボタン

※コントローラのBボタンと同じ。

クリック（ボタンを押す）

- キャンセル
- ページの逆おくり

押したあとマウスを動かす

- **タレントを回転させる**
- **タレントを拡大・縮小して見る**

カーソルの移動

ボタンを押さずにマウスを机の上などで動かせば、カーソル が画面の上を移動する。

NINTENDO64 マウスについて

マウスの持ちかた

- **マウスは右の図のように軽く持ちます。**
- **人差し指を左ボタンに置き、アイコンを選択するときなどにボタンを押します（この動作をクリックと呼びます）。**

※ご使用の前には、必ず「NINTENDO 64 マウス」の取扱説明書をよくお読みください。

スタートする前に…

ステップ1 『64DD』の取扱説明書をよく読み、NINTENDO 64と64DDを正しくセットします。

ステップ2 コントローラ、またはマウスをNINTENDO 64本体前面のコントローラコネクタに接続します。

ステップ3 NINTENDO 64本体の電源スイッチを入れます。画面の指示に従い、『タレントスタジオ』のディスクを64DDのディスク挿入口に正しく挿入します。

ステップ4 64DD本体前面のアクセスランプが点滅し、ソフトの読み込みが始まります。点滅が消えるまでお待ちください。

ステップ5 タイトル画面が現れ、アクセスランプの点滅が消えたら、スタートボタンを押していよいよスタート！

タイトル画面

モードセレクト画面

【タイトル画面】でスタートボタンを押せば、【モードセレクト画面】へ進みます。

◆タレントをつくる P16
◆ムービーをつくる P42
◆さくひんをみる P90
◆せっていする P10

使用上のおねがい

このソフトではタイトル画面をはじめ、さまざまなケースでディスクの読み込みや書き込みが行われます。**64DDのアクセスランプが点滅しているときは、**次のことを守ってください。これらを守らないとNINTENDO 64および64DDの故障や、ディスクに書き込まれている内容が消える原因となります。

◆64DDのイジェクトボタンを押さない。

◆NINTENDO 64の電源スイッチをOFFにしない。

◆NINTENDO 64のリセットスイッチを押さない。

このような画面が表示されているときは、とくに注意してください。

また、起動時に挿入したディスクは、別のディスクからデータロードを行うためにディスクの入れかえをするとき以外は、遊んでいる最中に抜かないでください。ディスクの入れかえに関するくわしい内容についてはP78～79、およびP85をご覧ください。

オプション設定

【モードセレクト画面】で【せっていする】アイコン(動きまわっている青いアイコン)を選べば、【オプション設定画面】へ進みます。好きなタイプの設定をカーソルで選んで、Aボタンで決定します。設定が終わったら、【OK】を押して【モードセレクト画面】へ戻ります。

オプション設定画面

サウンド

【ヘッドホン】を選ぶと、ヘッドホンをつけたときに、より自然にサウンドを聞くことができます。【ステレオ】【ヘッドホン】を選んだ場合は、NINTENDO 64本体からの音声出力が、左右両方ともテレビに入力されていることを確認してください。

カーソルスピード

3Dスティックやマウスを動かしたときの、カーソルスピードを調節します。
※コントローラのカーソルスピードは、マウスにくらべて少し遅く設定されています。

Zボタン

コントローラで操作する場合、Zトリガーボタンをどのように使うかを決めます。【Aボタンとおなじ】にしておくと、ZトリガーボタンはAボタンとまったく同じはたらきに設定されます。また【カーソルがおそく】を選べば、Zトリガーボタンは押している間、カーソルスピードを半分にする機能として設定されます。

タレントができるまでの流れ
～レッツ・トライ！ タレントづくりの入門編～

ここではくわしい説明をはぶき、簡単にタレントができるまでの流れを紹介します。まずは下に紹介する手順にしたがって、オリジナルタレントをつくってみてください。その後、それぞれのステップをくわしく知りたい人は、指示されたページへ進んでください。

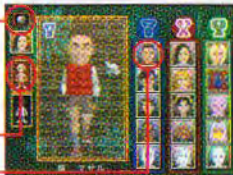
くわしく知りたいときは、このページへ！

ステップ1 まずはタレント基本画面から P16

【モードセレクト画面】で【タレントをつくる】アイコンを押すと、【タレント基本画面】へ進みます。
【タイプをえらぶ】アイコンを押して、【タイプセレクト画面】へ進みます。

タレント基本画面

ステップ2 基本となるタレントを選ぼう P18

画面左の【ぜんしんをえらぶ】アイコンを押し、画面右に表示された15人のタレントから【おてほんタレント1】を選びます。このタレントを基本にして、顔やからだを変えていきます。
【でる】を押してください。

タイプセレクト画面

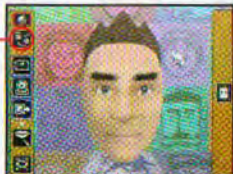
ステップ3 タレント基本画面に戻る

【タレント基本画面】に戻ってきます。いま選んだタレントが表示されているはずです。
からだの**どの部分からでも変えることができます**が、やはりタレントは顔が命。まずは人相を変えるために、【かお・はだのいろ】アイコンを選びましょう。

りんかく など ステップ5
かお はだのいろ ステップ4
ふくそう スタイル ステップ6
タレント基本画面

ステップ4 顔のパーツを選ぼう

P20

【かお・はだのいろ】アイコンを押して、【かお画面】へ進みます。ここでは、目や口、まゆげなどのパーツを変えることができます。またキャプチャーカセットやポケットカメラなどから、友だちの顔を取り込むこともできますが、最初は用意されたパーツを組み合わせて顔をつくってみましょう。画面左の【かおをつくる】アイコンを押してください。【ふくわらい画面】へ進みます。
目を変えてみましょう。画面左の【め】アイコンを押すと、**画面右にいろいろなタイプの目が表示されます。画面右下にある を押すと、ページがめくれてさらにいろいろなタイプの【サンプル】が現れます。** 12/14ページのいちばん上のアイコンを押してください。顔の上に、選んだ目がのったはずです。

かお画面

ふくわらい画面

ステップ5 頭のパーツを選ぼう ☞P28

バクダンを押して、【かお画面】へ。そして【タレント基本画面】に戻ってください。
今度は【りんかくなど】アイコンを押して【あたま画面】に進みます。【あたま画面】では、髪や、鼻、耳などをバーツごとに気に入ったタイプへ変更することができます。
まずは鼻だけを変えてみましょう。画面左の【はな】アイコンを押すと、画面右にいろいろなタイプの鼻が表示されます。画面右下にある⬇を押すと、ページがめくれてさらにいろいろなタイプの【サンプル】が現れます。2/2ページのいちばん下にある【ブタばな】を押してください。タレントの鼻がブタばなに変わります。
髪や耳など、それぞれのパーツでこれをくり返せば、どんどん別人に変わっていくというワケです。
それでは今度は帽子をかぶせてみましょう。手順はさっきと同じです。画面左の【ぼうし】アイコンを押すと、画面右にいろいろな帽子の【サンプル】が表示されます。画面右下の⬇を押して、4/4ページにある【マリオぼうし】を押します。
バクダンを押して、また【タレント基本画面】に戻ってください。

りんかくなど

タレント基本画面

はな

あたま画面

ブタばな

マリオぼうし

ぼうし

ステップ6 スタイルを変えよう ☞P38

今度は【ふくそう・スタイル】アイコンを押して、【からだ画面】へ進みます。服を選ぶ前に、スタイルを決めます(どちらが先でもかまいません)。【スタイルをきめる】アイコンを押して【スタイル画面】へ進みます。

からだ画面

【とうしんをえらぶ】アイコンを押してから、画面右に表示されるアイコンの【3とうしん】を押してください。タレントが頭でっかちになります。
バクダンを押して【からだ画面】へ戻り、今度は【ふくをえらぶ】を押して、【きせかえ画面】へ進んでください。

スタイル画面

ステップ7 服を選ぼう ☞P36

画面左の【パンツ】アイコンを押すと、画面右にいろいろなパンツの【サンプル】が表示されます。3/3ページの上から2番目【アラジン】を押してください。
アイコンに描かれている色とは違っていますが、もちろん色の変更もできます(☞P31〜32)。

きせかえ画面

ステップ8 完成だ！

Bボタンを押して、【タレント基本画面】に戻ります。ステップ2で選んだタレントから、ずいぶん変わった姿になりました。これがタレントをつくる基本的な流れです。他にもいろいろな設定があるので、どんどんオリジナルタレントをつくってください！

このあとは…

◆いまつくったタレントにおかしな演技をさせる P41

◆いまつくったタレントをセーブしておく P82

◆もっとくわしく内容を知る 次のページからじっくり読もう！

タレントをつくる

それでは、もっとオリジナリティあふれる、世界でただひとりしかいないタレントをつくるために、それぞれのアイコンや画面についてくわしく説明します。【モードセレクト画面】で を選べば、【タレント基本画面】に進みます。

タレント基本画面

- EXIT
- 【タレント】のセーブ・ロード ☞P82
- りんかくなど
- かお・はだのいろ
- ふくそう・スタイル
- タレントのなまえ
- こえ
- タイプをえらぶ
- カーソル
- セリフにゅうりょく（マイク） ☞P81
- ショータイム ☞P41
- BGMきりかえ
  好きなBGMのタイプを選べます。
- 現在のタレントの名前
  【プロフィール画面】で入力したタレントの【なまえ】が表示されます。

タレントのからだにカーソルをあわせてAボタンを押すと、タレントが反応します。いろんな場所を押してみましょう。

タレントを回転させて違う角度から見る

【タレント基本画面】でBボタンを押すと、カーソルが◎に変わります。3Dスティックを動かせばタレントが回転し、別の角度から見ることができます。Aボタンを押せばカーソルはもとのかたちに戻り、もう一度Aボタンを押せば、タレントは正面を向きます。

タレントを回転させる B (カーソルが変わったら)

角度が決定したら → A

正面に戻す → もう一度 A

※いろいろなケースで行う操作です。しっかり覚えておきましょう。

タレント基本画面のアイコン

EXIT 【モードセレクト画面】に戻ります。つくったタレントがセーブ（保存）されていない場合は、右のような警告メッセージが表示されます。【はい】を選ぶとこのモード内に一時（いちじ）セーブされ、【モードセレクト画面】に戻ります。【いいえ】を選ぶと一時セーブされずに、【モードセレクト画面】に戻ります。

※電源を切るときは【モードセレクト画面】に戻り、アクセスランプの点滅が消えてからスイッチをOFFにしてください。

※一時セーブ……いったん電源を切っても、次回に【タレントをつくる】モードを選んだとき、現在のタレントが表示されます。【セーブ・ロード画面】(☞P82)のいれものにセーブされるのではなく、あくまでも一時的に保存されるものです。

タイプセレクト画面

ここには基本となる15人のサンプルタレントが入っています。ここで選んだタレントを基本にして、オリジナルタレントをつくっていきます。

もとの画面に戻るときは、バクダンを押そう！

よくでてくるだいじなアイコン！

でる
【タレント基本画面】に戻ります。

タレントの選びかた

1【ぜんしんをえらぶ】か【からだのタイプをかえる】アイコンを押します。
2【サンプルタレント】から好きなタレントにカーソルをあわせて、Aボタンを押します。

ウインドウ 選んだタレントが表示されます。

さいしょにもどす
この画面に入ってきたときのタレントに戻ります。

いずれかをえらぶ

ぜんしんをえらぶ
選んだサンプルタレントの全身が、ウインドウに表示されます。

からだのタイプをかえる
ウインドウに表示されているタレントの頭を残し、からだだけを別のサンプルタレントに変えます。

いずれかをえらぶ

サンプルタレント
男・女・その他の3タイプに分かれています。選んだタイプにより、【きせかえ画面】(☞P36)で選べる洋服の種類が変わります。

タレントを拡大・縮小して見る

もう一度 B　カーソルが変わったら

※いったん にしなくてもBボタンを押し続ければ に変わります。
※いろいろなケースで行う操作です。しっかり覚えておきましょう。

選んだサンプルタレントの顔やからだを変えていこう

【タイプセレクト画面】で好きなサンプルタレントを選んだら、タレントの顔やからだをどんどん改造していきます。

かお・はだのいろ　タレントの目や口を取り替えたり、肌の色を変えたりできる【かお画面】へと進みます（☞P20）。

りんかくなど　タレントの髪型を変えたり、耳や鼻を取り替えたりできる【あたま画面】へと進みます（☞P28）。

ふくそう・スタイル　タレントの体型を変えたり、タレントに着せる洋服を選ぶ【からだ画面】へと進みます（☞P35）。

こえ　タレントの声を設定できる【こえ画面】へと進みます（☞P39）。

タレントのなまえ　タレントの名前などを設定できる【プロフィール画面】へと進みます（☞P40）。

かお画面

【かお画面】では以下のようなことができます。好きなアイコンを選んでください。

- 顔はこのままでいい → でる
- 取り込んだ画像をタレントの顔に使いたい → 画像取り込みアイコン
- タレントの目や口、肌の色を変えたい → かおをつくる・はだのいろをきめる ☞P21
- 顔はこれでいいのでお化粧をしたい → おけしょう ☞P25
- ムービー用に表情を設定しておきたい → ひょうじょう ☞P26
- セーブしておいた顔を使いたい → かおアルバム ☞P27

でる　【タレント基本画面】に戻ります。

かおをつくる
はだのいろをきめる

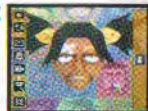
画像取り込みアイコン

キャプチャーカセット ☞P71
ポケットカメラ ☞P75
【2Dさくひん】のロード ☞P78

おけしょう

ひょうじょう

かおアルバム

こんなに変わる！

B ▶ タレント回転

B B ▶ 拡大・縮小

ふくわらい画面

顔のパーツを選ぼう

タレントの目や口を、あらかじめ用意されたパーツと取り替えることができます。

3Dウインドウ
B ▶ タレント回転
B B ▶ 拡大・縮小

でる
【かお画面】へ戻ります。

はだ

はだのいろ

はなのいちをかえる

らくちんスイッチ

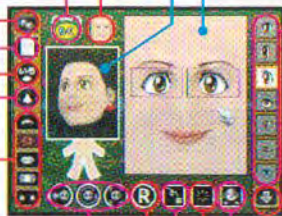
さいしょにもどす

2Dウインドウ

サンプル

かおのパーツ
パーツの選択は、直接【2Dウインドウ】にカーソルをあて、Aボタンを押すことでもできます。

へんけいアイコン
セットしたパーツが選択されているとき、表示されます。これらのアイコンを使って、それぞれのパーツの変形を行います。

リセット
変形したパーツを、変形前の状態に戻します。

やりなおし いま行った作業をやりなおせます。

すべてはずす セットしたパーツをすべてはずします。

えらばれたぶぶんをはずす 選んだパーツだけをはずします。

CHECK IT!

ページおくり

よくでてくるだいじなアイコン!

他のサンプルを見ることができます。

A ページおくり

B ページの逆おくり

はだ　少年、老人、ゴリラ、ドクロ…、好きなタイプを選ぼう

タレントのはだ（シワやでこぼこ）を設定します。

はだのセットのしかた

1 【はだ】アイコンを押します。
2 画面右のサンプルから好きなタイプを選びます。

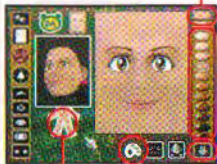
※【画像取り込み】アイコンで取り込んだタレントに【はだ】の設定をすると、もとの画像（顔）が消えます。

はだのいろ　色白、ガングロ、思いのまま！

タレントのはだの色を設定します。

はだの色の変えかた

1 【はだのいろ】アイコンを押します。
2 画面右にカラーパレットが表示されます。
3 好きな色にカーソルをあわせ、Aボタンで決定します。

※【画像取り込み】アイコンで取り込んだタレントの場合、【スポイト】を使って耳とからだの色だけが変えられます。

えらばれたいろ　ここを押すと、その色のあるページに飛びます。

カラーパレット

ページおくり

からだのいろ

カラーアルバム　パレットにない色をつくることができます。☞P32

スポイト

カーソルを【2Dウインドウ】に移動すると、スポイトに変化します。好きな色の場所でAボタンを押すと、タレントの【はだのいろ】として反映されます。

はなのいちをかえる おでこに鼻をつけてもOK

【あたま画面】(☞P28)でセットする、【はな】の位置を設定できます。

鼻の位置の変えかた

1. 【はなのいちをかえる】アイコンを押します。
2. 画面右の【2Dウインドウ】に⊕が表示されます。
3. ⊕にカーソルをあわせ、Aボタンを押したまま3Dスティックで好きな位置へ移動します。
4. Aボタンを放せば完了です。

※移動できる鼻の位置には限界があります。

※移動させたい位置に直接カーソルを置き、Aボタンを押すことでも変えることができます。

かおのパーツ どんどん顔を変えていこう

- まゆ
- め
- くち
- シールA
- シールB

【まゆ】【め】【くち】など、いろいろなパーツをタレントにセットすることで、どんどんタレントの顔が変わっていきます。

パーツのセットのしかた

1. 【かおのパーツ】アイコンから、変更したいパーツのアイコンを押します。
2. 画面右のサンプルから好きなタイプを選びます。

画面左から【かおのパーツ】アイコンを選んで、画面右の好きなタイプのアイコンを押す！ これをくり返す

最初の状態

【まゆ】を選ぶ

サンプルを選ぶ

ほかのパーツでも同じことをくり返し、好きな顔をつくっていきます。

め

くち

シール

へんけいアイコン 自分好みにパーツを変形しよう

おおきさをかえる

【かおのパーツ】の大きさや向きなどを、好きなように変えることができます。サンプルパーツだけでは思いどおりの顔がつくれないとき、これらの【へんけい】アイコンをうまく使いこなすことで、より自分の好みにあったタレントの顔をつくることができます。

パーツの変形のしかた

1. 変形したいパーツを画面左の【かおのパーツ】アイコンから、または直接【2Dウインドウ】にカーソルをあてて選びます。
2. 好きな【へんけい】アイコンを選び、3Dスティックで移動、または変形します。
3. 決定したらAボタンで完了です。

パーツの変形のしかたの例（大きなたれ目にする）

1 【め】が選ばれた状態で、を押します。3Dスティックを上に倒せば、目が大きくなります。好きな大きさになったらAボタンを押します。

2 つぎにを押し、3Dスティックを下に倒して目をかたむけます。好きな角度になったらAボタンを押します。

3 最後にを押して、目の高さと間隔を3Dスティックで調節します。

4 【へんけい】アイコンを使えば、1の状態からこんな極端な顔をつくることもできます。

おけしょう画面

タレントの顔にお化粧しよう

くちべにを塗ったり顔の色を整えたり、タレントにお化粧できます。

※化粧をした顔で【ふくわらい画面】に一度入ると、化粧がおとせなくなります。化粧は、タレントをつくり終えた最後の仕上げとして行うことをおすすめします。

でる
【かお画面】へ戻ります。

タレントのかお

けしょうひん

やりなおし

ひょうじのきりかえ

化粧が透けた状態で、タレントの素顔を確認できます。もう一度アイコンを押すと、マス目が表示されます。もう一度押すと、もとの状態に戻ります。

カラーパレット

けしょうひんの使いかた

1. カラーパレットから色を選びます。
2. 好きな【けしょうひん】を選びます。
3. タレントの顔にお化粧します。

ペンシル **くちべに** **ペン** **ブラシ**
Aボタンを押したまま3Dスティックを動かします。

ぼかす
【ペン】や【くちべに】で塗った色をぼかすことができます。

パフ
Aボタンを押すたびに色が塗られます。

ぜんたいぬり
【ぜんたいぬり】アイコンを押すと、顔全体に色が塗られます。押すたびに、色が濃くなります。

せっけん
部分的に化粧をおとせます。

メイクおとし
化粧をすべておとします。

ひょうじょう画面

いろいろな表情をつくろう

タレントの顔の皮膚をひっぱって、笑顔、怒り顔などの表情を設定します。

※設定した表情は【ムービーをつくる】モードなどで使われます(☞P67)。

◎ひょうじょうのつくりかた◎

1. 好きな【ひょうじょう】アイコンを選びます。
2. 画面右のサンプルから好きな表情を選びます。
3. サンプルではもの足りない場合は、直接画面のタレントの顔にカーソルをあて、Aボタンで移動ポイントをつまんだまま、3Dスティックを動かします。

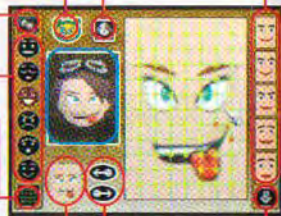
らくちんスイッチ 自動的に表情が選ばれます。押すたびに別の表情に変わります。

やりなおし

サンプル

でる
【かお画面】へ戻ります。

ひょうじょう

あみをだす/ださない
あみと移動ポイント（◆）を表示するかどうかを選べます。表示しない場合でも、移動ポイントをつまむことができます。

ストック

ページおくり

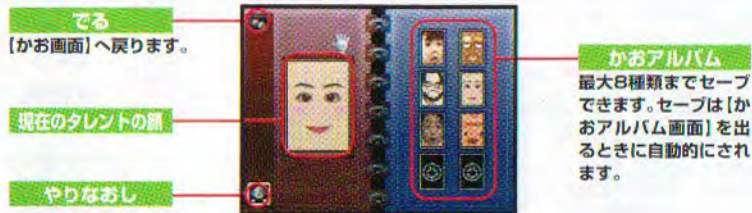
ひょうじょうのコピー/よびだし
【コピー】を押すと、タレントの顔が【ストック】にコピーされます。【よびだし】を押すと、ストックされていた顔が画面に呼び出されます。前につくった表情をもとにして、別の表情につくりかえたいときなどに便利です。

画面左の【3Dウインドウ】

かおアルバム画面

よく使う顔はアルバムに保存しておこう

お気にいりの顔、キャプチャーカセットなどで取り込んだ顔、お化粧した顔などをセーブしておくことができます。セーブした顔は、いつでも取り出すことができます。

かおアルバム
最大8種類までセーブできます。セーブは【かおアルバム画面】を出るときに自動的にされます。

顔のセーブのしかた

1 【現在のタレントの顔】にカーソルをあてAボタンを押すと、顔をつかみます。
2 アルバムのセーブしたい場所へカーソルを移動し、もう一度Aボタンを押します。

顔の取り出しかた

1 アルバムの必要な顔にカーソルをあて、Aボタンを押すと顔をつかみます。
2 【現在のタレントの顔】へカーソルを移動し、もう一度Aボタンを押します。

※すでにセーブしてある顔の上にもセーブできますが、もとの顔は消えてしまいます。
※顔をつかんだ状態でBボタンを押すと、キャンセルできます。
※すでにセーブしてある顔にカーソルをあわせ、Bボタンを押すとその顔を消すことができます。

あたま画面

タレントの鼻や耳、髪型を変えたり、帽子やアクセサリーなどを身につけさせたりできます。セットしたパーツの色や大きさを変更することもできます。

でる
【タレント基本画面】へ戻ります。

らくちんスイッチ
押すたびに、おもしろいパーツの組み合わせが自動的にセットされます。

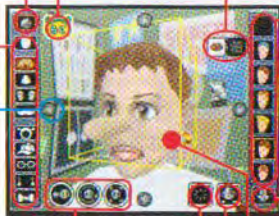
あたまのパーツ

カラー/もよう

サンプル

画面スクロール
コントローラの◎◎◎◎ボタンを押せば、画面がその方向に動きます。画面の◎アイコンにカーソルをあて、Bボタンを押せば逆向きに動きます。

ページおくり

※タレントにカーソルをあて、Aボタンを押したまま3Dスティックを動かすと、タレント全体を動かすことができます。

へんけいアイコン
セットしたサンプルのパーツが選択されているとき、パーツの変形ができるアイコンが表示されます。これらのアイコンを使って、パーツの大きさなどを調整します。

すべてはずす
パーツをすべてはずします。

やりなおし

あたまのパーツ　気にいったパーツをセットしよう

- りんかく
- かみがた
- はな
- みみ
- ひげ
- かぶりもの
- ぼうし
- めがね
- アクセサリー
- こもの

【りんかく】【かみがた】【はな】など、いろいろなパーツをタレントにセットすることで、どんどんタレントの姿が変わっていきます。

パーツのセットのしかた

1 【あたまのパーツ】アイコンから、変更したいパーツのアイコンを押します。
2 画面右のサンプルから好きなタイプを選びます。

画面左から【あたまのパーツ】アイコンを選んで、画面右の好きなタイプのアイコンを押す！

これをくり返す

最初の状態

【かみがた】を選ぶ

サンプルを選ぶ

ほかのパーツでも同じことをくり返し、好きな顔をつくっていきます。

りんかく

はな

ひげ

めがね

※画面右のサンプルアイコンから、1ページめのいちばん上にある【なし】を選べば、そのパーツをとりはずすことができます。ただし【りんかく】【はな】【みみ】には、【なし】アイコンはありません。
※【かぶりもの】をセットすると、髪の毛と帽子は見えない状態になります。

へんけいアイコン　パーツの大きさを変えてみよう

【あたまのパーツ】アイコンのいずれかを選ぶと、画面の下に3つの【へんけい】アイコンが表示されます。

※選んだ【パーツ】によっては、表示されない【へんけい】アイコンもあります。

へんけいアイコン

いちをかえる

むきをかえる

おおきさをかえる

ほうこうアイコン　【へんけい】アイコンのいずれかを押すと表示されます。

リセット　変形前の状態に戻します。【いちをかえる】【むきをかえる】【おおきさをかえる】のそれぞれの段階でリセットすることができます。

パーツの変形のしかたの例（めがねを大きくしておでこにあげる）

1【めがね】が選ばれた状態で、を押します。画面右の【ほうこう】アイコンからを選びます。

2 カーソルは【めがね】をつかんだ状態になっています。画面に表示されている矢印は、選んだパーツをその方向に動かせることを表しています。3Dスティックを動かし、【めがね】をおでこの位置まで上げ、Aボタンを押します。

3 を押して、画面右の【ほうこう】アイコンからを選びます。3Dスティックで【めがね】をかたむけたら、Aボタンを押します。

4 を押して、画面右の【ほうこう】アイコンからを選びます。3Dスティックで大きさを調節したら、Aボタンを押して完了です。

カラー/もよう　パーツの色やもようを変えてみよう

【あたまのパーツ】アイコンを選ぶと、画面右上に【カラー/もよう】アイコンが表示されます。これを押して選んだパーツの色やもようを変更できます。

※【りんかく】【はな】【みみ】【アクセサリー】【こもの】を選んだ場合は表示されません。
※【めがね】を選んだ場合は【もよう】は表示されません。

◎パーツの色/もようの変えかた◎

1. 色を変えたい【あたまのパーツ】を選びます。
2. 【カラー】または【もよう】アイコンを選びます。
3. パレットの好きな色、またはもようを選ぶと、選んだ色やもようがパーツに反映されます。

金髪アフロ！
しつかんをかえる
色やもようの質感が、押すたびに変わります。

えらばれたいろ
現在選ばれている色が表示されます。ここを押すと、カラーパレットがその色のあるページに飛びます。

カラーパレット - もようパレット
【カラー】を押すと【カラーパレット】が、【もよう】を押すと、【もようパレット】が表示されます。

ページおくり

カラーアルバム　☞P32
もようアルバム　☞P33
【カラー】を押すと【カラーアルバム】アイコンが、【もよう】を押すと、【もようアルバム】アイコンが表示されます。パレットにない色やもようを、新しくつくることができます。

カラー　　もよう

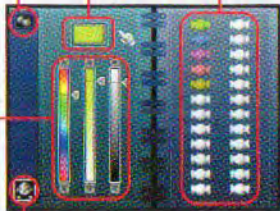
カラーアルバム画面

パレットにない色をつくろう

※［ふくわらい画面］（☞P21）、［もよう作成画面］（☞P34）、［きせかえ画面］（☞P36）からも［カラーアルバム画面］に入ることができます。

でる もとの画面に戻ります。

カラーウインドウ 現在選ばれている色が表示されます。カラーレバーで調節すれば、ここに反映されます。

カスタムパレット 最大24色までセーブできます。セーブは［カラーアルバム画面］を出るときに自動的にされます。

やりなおし

カラーレバー
レバーの横の◁にカーソルをあて、Aボタンを押したまま3Dスティックを上下に動かします。カラーレバーの上下にある▲▼アイコンを押し続けても、◁は動きます（Bボタンで押し続けた場合、◁はアイコンとは逆の向きに動きます）。

◎パレットにない色のつくりかた◎

1. 左のカラーレバーで好きな色を決めます。
2. 中央のカラーレバーで色の濃さを調節します。
3. 右のカラーレバーで色の明るさを調節します。
4. カラーウインドウにカーソルをあわせ、Aボタンで色をつかみます。
5. カスタムパレットの好きな［アイコン］の上でAボタンを押せば完了です。

※色をつかんだ状態でBボタンを押すとキャンセルできます。
※一度セットしたパレットの上に別の色をセットすると、もとの色は消えてしまいます。

もようアルバム画面

新しいもようやマークをつくろう

※【きせかえ画面】(☞P36)からも【もようアルバム画面】に入ることができます。

でる もとの画面に戻ります。

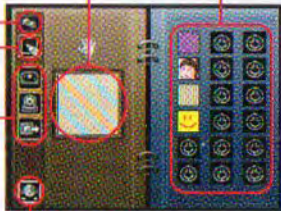
もようウインドウ 現在選ばれているもようが表示されます。

もようアルバム 最大18パターンまでセーブできます。セーブは【もようアルバム画面】を出るときに自動的にされます。

やりなおし

画像取り込みアイコン

- キャプチャーカセット ☞P71
- ポケットカメラ ☞P75
- [2Dさくひん]のロード ☞P78

もようをつくる 【もよう作成画面】に進みます(☞P34)。

パレットにないもよう(マーク)のつくりかた

1. 【もようをつくる】アイコンを押して、【もよう作成画面】で新しいもようをつくります。またはキャプチャーカセットなどから画像を取り込みます。
2. 作成したもよう、または取り込んだ画像が【もようウインドウ】に表示されます。
3. 【もようウインドウ】にカーソルをあわせ、Aボタンでもようをつかみます。
4. もようアルバムの好きな場所でAボタンを押せば完了です。

※もようをつかんだ状態でBボタンを押すとキャンセルできます。

※一度セットしたもようの上に別のもようをセットすると、もとのもようは消えてしまいます。

※すでにセーブしてあるもようにカーソルをあわせ、Bボタンを押すと、そのもようを消すことができます。

※【もようアルバム】のもようをつかんで、【もようウインドウ】にセットすることもできます。

もよう作成画面

新しいもようのつくりかた

1 【どうぐ】アイコンから、どうぐを選びます。
2 カラーパレットから色を選びます。
3 【ヨウシ】の中にもようを描きます。1～3を自由にくり返します。
4 完成したら【でる】を押して、【もようアルバム画面】に戻ります。

でる
【もようアルバム画面】に戻ります。

らくちんスイッチ
自動的にもようを作成します。押すたびに、違うもようがヨウシに表示されます。

ヨウシスクロール
ボタン、またはアイコンを押すと、ヨウシがスクロールします。Bボタンで逆向きにスクロールします。

サンプル
画面右にもようのサンプルが表示されます。サンプルを選ぶと、【ヨウシ】に反映されます。もう一度別のサンプルを選ぶと、前のもように重ねて表示されます。

ぜんたいをけす
ヨウシの色をすべて消し、透明な状態にします。

カラーアルバム
【カラーアルバム画面】(P32)に進みます。

※【どうぐ】の【けしゴム】を使って消した部分は、もようとして使う場合は黒色になります。またマークとして使う場合は透明になり、マークの下にある色が表示されることになります。

からだ画面

【からだ画面】では以下のようなことができます。好きなアイコンを選んでください。

●タレントに洋服や靴を身につけさせたい → ふくをえらぶ ☞P36

●タレントの体型を変えたい → スタイルをきめる ☞P38

でる
【タレント基本画面】に戻ります。

ふくをえらぶ

スタイルをきめる

画面スクロール
コントローラの◯◯◯◯ボタンを押せば、画面がその方向に動きます。画面の◯アイコンにカーソルをあて、Bボタンを押せば逆向きに動きます。

※タレントにカーソルをあて、Aボタンを押したまま3Dスティックを動かすと、タレント全体を動かすことができます。

きせかえ画面

タレントを着替えさせよう

タレントの上着やパンツを変えたり、靴や手袋などを身につけさせたりできます。セットしたパーツの色やもようを変更することもできます。

らくちんスイッチ 自動的にサンプルをセットします。押すたびに別のパーツをセットします。

でる
［からだ画面］に戻ります。

ふくのパーツ

カラー/もよう/マーク
選んだパーツの、色やもよう、またはマークを変えることができます。パーツによっては、変更できる部分が複数あります。［カラー］または［もよう］アイコンを押すと、カラーパレットと［カラーアルバム］アイコン（または［もようアルバム］アイコン）が表示されます。

カラーアルバム ☞P32
もようアルバム ☞P33

B ▶ タレント回転

画面スクロール

B B ▶ 拡大・縮小

サンプル

ページおくり

やりなおし

すべてはずす パーツをすべてはずします。

※タレントにカーソルをあて、Aボタンを押したまま3Dスティックを動かすと、タレント全体を動かすことができます。

ふくのパーツ　いろいろな洋服に着替えさせよう

- みずぎ・シャツ
- タイツスーツ
- うわぎ
- パンツ
- くつした
- くつ
- てぶくろ
- オプション

【うわぎ】【パンツ】【くつ】など、いろいろなパーツをタレントにセットすることで、どんどんタレントの姿が変わっていきます。

◎パーツのセットのしかた◎

1 【ふくのパーツ】アイコンから、変更したいパーツのアイコンを押します。
2 画面右のサンプルから好きなタイプを選びます。

画面左から【ふくのパーツ】アイコンを選んで、画面右の好きなタイプのアイコンを押す！

これをくり返す

最初の状態

みずぎ・シャツ

うわぎ

パンツ

くつ

オプション

※画面右のサンプルアイコンで、1ページめのいちばん上にある【なし】を選べば、そのパーツをとりはずすことができます。
※【きせかえ画面】に【へんけい】アイコンはありません。
※タレントのタイプ(【♂】【♀】【?】)によって、洋服や靴の種類・デザインは異なります。
※【うわぎ】などを設定した後、下につけている服を設定・変更しようとすると、その間【うわぎ】は見えなくなります。

スタイル画面

タレントの体型を変えよう

タレントの等身を変えたり、太らせたりグラマーにしたりできます。

でる
【からだ画面】へ戻ります。

らくちんスイッチ
自動的に等身や体型を変えます。押すたびに別のスタイルに変わります。

とうしんアイコン

とうしんをえらぶ

たいけいをきめる

画面スクロール

B ▶ タレント回転

B B ▶ 拡大・縮小

※タレントにカーソルをあて、Aボタンを押したまま3Dスティックを動かすと、タレント全体を動かすことができます。

等身の変えかた

1 【とうしんをえらぶ】アイコンを押し、画面右の【とうしん】アイコンから好きな等身を選びます。

体型の変えかた

1 【たいけいをきめる】アイコンを押し、画面右の【たいけい】アイコンから好きな体型を選びます。
2 【たいけいメーター】を3Dスティックで調節します。
3 決定したらAボタンで完了です。

たいけいアイコン

たいけいメーター

やりなおし

リセット
変更した体型をもとの状態に戻します。

こえ画面

タレントの声のタイプや高さを設定できます。

でる
［タレント基本画面］に戻ります。

らくちんスイッチ
自動的に声の組み合わせをセットします。押すたびに別の組み合わせがセットされます。

タイプをえらぶ

たかさをえらぶ

こえのたかさ

こえのタイプ
［こえのタイプ］は［おとこのこえ］と［おんなのこえ］の2タイプです。

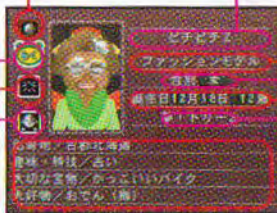
こえをきく
表情ごとに、現在設定されている声を聞くことができます。

やりなおし

声の設定のしかた

1［タイプをえらぶ］アイコンを押し、画面右の好きな［こえのタイプ］アイコンを選びます。
2［たかさをえらぶ］アイコンを押し、画面右の好きな［こえのたかさ］アイコンを選びます。

プロフィール画面

タレントの名前や職業、誕生日などを設定できます。

プロフィール設定のしかた

1 【なまえ】【しごと】【すきなセリフ】【フリースペース】欄は、それぞれの部分にカーソルをあてAボタンを押すと【文字入力画面】(☞P83)へと進みます。【文字入力画面】で好きな文字を入力したら、【OK】を押して【プロフィール画面】に戻ります。

2 【せいべつ】【たんじょうび】【ねんれい】欄は、黒い部分をAボタンで押せば、押すたびに内容が変わります。Bボタンで内容が逆もどりします。

ショータイム画面

【タレント基本画面】に表示されているタレントのダンスや、おかしな演技を見ることができます。

ショータイムの見かた
1【ショージャンル】アイコンでショーのジャンルを選びます。
2【ショータイプ】アイコンでショーのタイプを選びます。
3 ショーから出るにはBボタンを押します。

ショータイム中にAボタンや◎◎◎◎ボタンを押してみましょう。すると…？

でる
【タレント基本画面】に戻ります。

らくちんスイッチ
自動的にいろいろなショーを見ることができます。

いずれかをえらぶ

ショージャンル
4種類のジャンルがあります。いずれかのアイコンを押せば、画面右に、選んだジャンルのショータイプが表示されます。

ショータイプ
1つのジャンルには7種類のショーがあります。いずれかのアイコンを押せば、ショーが始まります。

ムービーをつくる

いろいろなタレントをつくれるようになったら、そのタレントたちが出演する世界でたったひとつのオリジナルムービーの制作にチャレンジしましょう。監督は、もちろんあなたです。【モードセレクト画面】で を選べば、【ムービー基本画面】に進みます。

ムービー基本画面

ムービーとは、【タレントをつくる】モードでつくったタレントに好きな演技をさせ、字幕や映像効果をつけ加えて仕上げる、短編映画のことです。**【ムービー基本画面】でムービーのおてほんを見ることができるので、まずはそれを見てみましょう。**

EXIT 【モードセレクト画面】に戻ります。

【ムービー】のセーブ・ロード ☞P82

おてほんムービー
3種類の【おてほんムービー】が選べます。

スクリーン 現在呼び出されているムービーが流れています。

ためしにみる
スクリーンに流れているムービーを画面全体で見ることができます。再生中にAボタンを押すと、その画面を【2Dさくひん】としてセーブすることができます。
【ためしにみる】の画面から出るには、Bボタンを押します。

しゅつえんタレントをきめる ☞P44

はいけいをきめる ☞P45

さつえい・えんしゅつ ☞P46

【初級編】ムービーづくりの基本を覚えよう

最初から凝ったムービーをつくることはおすすめしません。まずはムービーづくりの流れを覚えるために、簡単な短い作品からつくってみましょう。

ステップ1 準備　まずはアイデアコンテをつくろう

頭の中でストーリーができていても、いきなりつくりだすことはせずに、紙にアイデアコンテ（ムービーの下描きのようなもの）を描いたほうがよいでしょう。自分だけがわかればよいので、簡単なものでかまいません。4コママンガを描くつもりで、キャラクターとセリフを入れてみましょう。

※シーンごとに数字をふっておくと、後で作業するときに便利です。
※1シーンには、基本的に1人のタレントしか出すことはできません。
※1本の作品に出演できるタレントは3人までです。

アイデアコンテ

ステップ2 準備 出演するタレントをつくろう

【タレントをつくる】モードで出演するタレントをつくり、セーブしておきましょう。

タレント1　タレント2　タレント3

このアイデアコンテの場合、タレントが3人出演しています。まずは3人のタレントをつくっておいてください。もちろんタレントの姿は、あなたの好みのものでかまいません。

ステップ3 準備 出演タレントを呼び出そう

セーブしてあるタレントを、ムービーに出演させるために呼び出します。

出演タレントの呼び出しかた

1. 【ムービー基本画面】で を押します。
2. 【タレントセレクト画面】で【タレントボックス】のいずれかを選び、 を押して【セーブ・ロード画面】に進みます（P84）。
3. 【セーブ・ロード画面】で好きなタレントをロードします。出演人数ぶんだけ、2～3をくり返します。

しゅつえんタレントをきめる

ムービーをけす
現在呼び出されているムービーを消します。新しい作品をつくるときは、このアイコンを押しておきます。

ムービー基本画面

タレントをつくるにのこしたタレント
【タレントをつくる】モードに、一時セーブされているタレントをセットします。

らくちんスイッチ
セーブしてあるタレントやおてほんタレントなどから、出演するタレントを自動的に選びます。

しゅつえんタレントをえらぶ
画面右におてほんタレントや、クルマなどのポリゴンモデルが表示されます。

タレントボックス
選ばれたタレントが表示されます。

【タレント】のロード
【セーブ・ロード画面】に進みます。

タレントセレクト画面

とりけし
選ばれている【タレントボックス】を空白にします。

※ 【3Dさくひんのロード】アイコンは、「ポリゴンスタジオ」（2000年4月リリース予定）のポリゴンモデルデータをロードするときに使います。なお、このアイコンを選んでムービーに出ているタレントと

ステップ4 準備 背景を決めよう

◎背景の決めかた◎

1. 【ムービー基本画面】で を押します。
2. 【はいけいセレクト画面】で【はいけいボックス】のいずれかを選んでから を押します。
3. 画面右に表示されるサンプルから、好きな背景を選びます。4種類まで選べるので、2～3の手順をくり返します。

はいけいをきめる

ムービー基本画面

はいけいのサンプル 背景のサンプルを表示します。

サンプル

はいけいボックス
選ばれた背景が表示されます。

はいけいセレクト画面

画像取り込みアイコン

- キャプチャーカセット
- ポケットカメラ
- 【2Dさくひん】のロード

キャプチャーカセットや「ペイントスタジオ」などから、背景に使う画像を取り込むことができます(☞P70)。

CHECK IT!

※【タレントセレクト画面】【はいけいセレクト画面】では、友だちの「タレントスタジオ」や「ペイントスタジオ」からもデータをロードできます(☞P85)。

【タレント】【2Dさくひん】のセーブ

※友だちからもらったムービー作品で、出演タレントを自分なりにつくり変えたいという場合は、このアイコンを押して自分の「タレントスタジオ」にタレントデータとしてセーブしておきます。背景(2Dさくひん)も同様です。

【3Dさくひん】を入れ替えた場合、そのタレントが出演していたシーンに【3Dさくひん】が現れますが、設定していたアクションや一部の演出は無効となるので、新たにこれらを設定し直す必要があります。

ステップ5 撮影 いよいよ撮影スタート！

出演するタレントと、使用する背景が決定したら【ムービー基本画面】で を押してください。【シーン作成画面】に進み、いよいよ撮影開始です。

※ムービー制作には長い時間がかかります。こまめにセーブしておくことをおすすめします。

ムービー基本画面

ムービーのタイトル

ステップ3で選んだタレント

ステップ4で選んだ背景

ムービーの時間/シーン数

現在つくっているムービーのトータル時間とシーン数を表示します。1本のムービーは最長で99秒です。またシーン数は最大50シーンです。

 さつえい・えんしゅつ

シーン作成画面

ムービーのへんしゅう

☞ 中級編 P65

さつえいをする

えんしゅつをつける

☞ 初級編 P50

スクリーン

スクリーンの中にカーソルを移動させると、選ばれたシーンや、ムービー全体の情報を見ることができます。

タレント

はいけい

ステップ6 撮影 1シーンめのタレントと背景を決めよう

ステップ1で用意したアイデアコンテを見ながら、まずは1シーンめのタレントと背景を決めます。画面下の【タレント】と【はいけい】から選べば、スクリーンに反映されます。

※【はいけいなし】を選べば、背景は真っ暗になります。また を押せば画面右にカラーパレットが表示されるので、好きな色の背景にすることもできます。

ステップ7 撮影 アイテムを持たせよう

タレントと背景が決まったら、タレントにアイテムを持たせるかどうかを決めます。アイデアコンテではエレキギターを持っているので、 を押して画面右に表示されたサンプルから【エレキギター】を選びます。もちろんあなたのコンテでタレントがアイテムを持たないのならば、アイテムを選ぶ必要はありません。

アイテムのスケール

このメーターでアイテムの大きさを調節できます。アイテムの大きさが確認しづらいときは、先にアクションを決めておくとよいでしょう。また、 を選んでいるときは、タレントの回転 拡大・縮小 ができます。

※アイテムは1シーンにつき1つしかセットできません。

ステップ8 撮影 アクションを決めよう

を押せば、画面右にアクションジャンルアイコンが表示されます。いずれかのアイコンを押せば、そのジャンルのいろいろなタイプのアクションアイコンが表示されます。ここはもちろん、【アイテムアクション】の中にある【エレキギターをひく】でしょう。

※ で、好きなアクションがつくれます。 中級編 P56

※ポリゴンモデルを選んだ場合は、別のアクションアイコンが表示されます。

ステップ9 撮影 アクションのくり返し回数を決めよう

【エレキギターをひく】というアクションは、0.9秒と設定されています。これでは1シーンとしてはあまりに短すぎるので、アクションをくり返させます。 を押せば画面右にアクションのくり返し回数アイコンが表示されます。【×3】を選べば、アクションを3回くり返すことで、0.9×3=2.7秒のシーンとなります。

ステップ10 撮影 カメラワーク(位置や動き)を決めよう

を押せば、画面右にカメラの動きアイコンが表示されます。同じアクションでも、カメラがとらえる位置によって、ずいぶんフンイキが変わります。また、シーンごとにカメラを変えることで、より動きのあるムービーとなります。スクリーンで確認しながら、いちばん好きなタイプのカメラを選びましょう。

※ で、好きなカメラの動きがつくれます。 中級編 P60

ステップ11 撮影　ステップ6～10をくり返そう

フィルムのシーン1の下を押して、新しいシーンをつくります。ステップ6～10をくり返し、シーン2～4をつくりましょう。

シーンバー
◎◎ボタンで、フィルムをスクロールできます。

あたらしいシーンをつくる
シーン1の前に新しいシーンをつくることができます（そのときシーン1は、シーン2となります）。

フィルム

あたらしいシーンをつくる
ここを押すと、フィルムの最後尾に新しいシーンをつくることができます。

●シーン2～4を撮影する●

1. そのシーンの出演タレントと背景を決める。
2. アイテムを持たせて大きさを調節する。
3. タレントのアクションを決める。※
4. アクションの回数を決める。
5. カメラワークを決める。
6. 新しいシーンをつくる（1に戻る）。

※「キノコを食べる」「ハンマーをふる」というアクションはないので、他のアクションで代用します。

ステップ12 確認 フィルムを動かして確認しよう

シーン1〜4ができたら、ここまでの作業を確認する意味で、一度フィルムを動かしてみましょう。

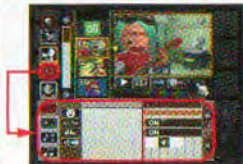
さいせい/ていし
選んだシーンから再生します。もう一度押せば停止します。

1シーン/すべてのシーン
押すたびに切り替わります。【1シーン】は、現在選ばれているシーンのみを再生します。

※サウンドはシーンの途中から再生すると、全体を通して再生したときと鳴りかたが異なる場合があります。

ループする/しない
くり返して見るかどうかを決めます。押すたびに切り替わります。

ムービーのぜんたいをみる
画面全体で確認できます。ムービーを止めるにはBボタンを押します。

ステップ13 確認 演出をつけよう

タレントの動きやカメラは設定できましたが、このままでは意味不明のムービーです。よりわかりやすい(おもしろい)ムービーにするために、テロップ(画面に出る文字)やBGMを設定しましょう。**この作業を演出といいます。**

▥を押すと、画面の下半分が【演出設定画面】に切り替わります。

演出設定画面

【演出設定画面】では、以下のようなことができます。最初からさまざまな演出をつけるのは難しいので、ここではテロップの出しかたと、ライト(光の明るさや色)の設定方法、BGMのつけかただけを説明します。
【演出ジャンル】のいずれかを押すと、そのジャンルの【演出】アイコンが表示されます。

演出ジャンル	演出アイコン	
タレント ☞ 上級編 P67	ひょうじょうとこえ	ライトを変えよう
	ひかり	☞ ステップ15
エフェクト ☞ 上級編 P68	らくがき	
	テロップ	☞ ステップ14 テロップをつけよう
	かんきょうエフェクト	
	がめんフィルタ	
	フェイドイン・アウト	
オートサウンド ☞ 上級編 P69		
サウンド ☞ 上級編 P69	BGM	☞ ステップ16 BGMを設定しよう
	こうかおん1	
	こうかおん2	
	BGMエフェクト	
	こうかおんエフェクト	

ステップ14 演出 テロップをつけよう

テロップのストック

テロップをつくる

テロップのつけかた

1 フィルムの1シーンめを選んだ状態で、[icon]を押し、表示された【演出】アイコンの中から[icon]を選びます。
2 画面右に【テロップのストック】が表示されるので、【テロップ1】を選びます。
3 スクリーンの下に現れた[icon]を押し、【テロップ作成画面】に進みます。
4 [icon] を押して【文字入力画面】に進み、テロップを決定します。
5 [icon] を押して画面右に表示される【もじのだしかたサンプル】から、好きなタイプを選びます。
6 [icon] を押して画面右に表示される【カラーパレット】から、好きな文字の色を決定します。

テロップ作成画面

もじにゅうりょく
だしかたをえらぶ
もじのいろ

文字入力画面

もじのだしかたサンプル

※文字を入力すると、【テロップのストック】には、その最初の文字が表示されます。上の例ならば、【テロップ1】は オ となります。
※新たに別のテロップをつくりたい場合は、【テロップ2】以降を選んでつくります。
※シーンの長さや文字数によっては、あまり効果的ではないテロップの出しかたもあります。

ステップ15 演出 ライトを変えよう

同じシーンでも、ライトの色や方向によってフンイキが変わります。暗闇で顔の下から懐中電灯をあてると不気味な感じになりますが、そういうことを【ひかり】の演出といいます。
ここでは3シーンめがおもしろさの見せどころなので、このシーンに対して効果的な【ひかり】を設定します。

ひかりの設定のしかた

1. フィルムの3シーンめを選んだ状態で、 を押し、表示された【演出】アイコンの中から を選びます。
2. 画面右に【ひかりのサンプル】が表示されるので、【あかとあお】を選びます。

ひかりのサンプル

※ で、好きなひかりがつくれます。

中級編 P64

ステップ16 演出 BGMを設定しよう

タレントのアクションなどには最初から効果音が設定されていますが（たとえば1シーンめの【エレキギターをひく】アクションには、ジャカジャカジャーンという音がついています）、やはり音楽がついていないとムービーらしくなりません。このムービーの場合、1～2シーンめに、かっこいいロックサウンドが、3～4シーンめに笑いをさそう音楽がついていれば効果的になります。そのように設定してみましょう。

ロック
サウンド

BGMの設定のしかた

1. フィルムの1シーンめを選んだ状態で、[アイコン] を押し、表示された【演出】アイコンの中から [アイコン] を選びます。
2. 画面右に【BGMサンプル】が表示されるので、【ロック】を選びます（2シーンめも同様にします）。
3. フィルムの3シーンめを選び、【BGMサンプル】から【おちゃのまげきじょう】を選びます（4シーンめも同様にします）。

※アイコン名のあとについているマークについて。

[マーク] くり返し流れます。

ステップ17 完成です！

CHECK IT! おさらい

これで完成です。作業の流れをしっかり理解し、よりおもしろい、凝ったムービー制作にチャレンジしてください。

準備

❶ アイデアコンテをつくる。

❷［タレントをつくる］モードで、タレントをつくる。

❸ 出演するタレントと、使用する背景を決める。

撮影

❹ シーンごとに、出演タレント、背景、必要ならばアイテムを決める。

❺ シーンごとに、タレントのアクション、その回数、カメラワークを決める。

演出

❻ テロップをつける。

❼ ひかりを決める。

❽ BGMを決める。

※撮影と演出は、作業しやすいシーンで区切って行うとよいでしょう。

このあとは…

◆いまつくったムービーをセーブしておく ☞ P82
◆いまつくったムービーを友だちや家族に見せる ☞ P90
◆さらにくわしい内容を知る ☞ 次のページからじっくり読もう！

【中級編】好きなアクションやカメラをつくろう

【初級編】の内容が理解できれば、さまざまなムービーがつくれるはずです。あとはアイデア勝負といえるでしょう。ムービーをつくりなれてくると、最初から「タレントスタジオ」に入っているアクションやカメラでは満足できなくなるかもしれません。【中級編】では、自分で好きなアクションやカメラをつくる方法などを紹介します。

オリジナルアクションをつくろう！ 【エレキギターをひく】をアレンジ

最初から「タレントスタジオ」に入っているアクションをアレンジすることで、さまざまなオリジナルアクションをつくることができます。ここでは【初級編】でつくった左の画面を例にとって説明します。

ステップ1 【アクション作成画面】へ進む

【シーン作成画面】でシーン1を選び、【アクションをえらぶ】アイコンを押します。スクリーン下に現れるを押して、【アクション作成画面】に進みます。

ステップ2 アクションの確認

まずは画面右下の【うごかす/とめる】アイコンを押して、【エレキギターをひく】アクションの確認をします。ここをつまんで左右に動かすことでも確認できます。

カメラきりかえ

押すごとに前後左右にカメラが切り替わり、いろいろな方向からアクションを確認できます。

うごかす/とめる

ループする/しない

アクション作成画面

オリジナルアクションをつくったり、そのアクションに設定されている音のオン・オフを切り替えたりできます。

アクションをきめる

アクションサウンドをきめる

アクションアルバム

気に入ったオリジナルアクションができたら、【アクションアルバム】に保存しておきます。

アクションアルバム画面

※画面内のタレントは、回転 および拡大・縮小 できます。

※ ボタンで画面をスクロールできます。

タイムバーとキー

画面下のバーは、アクションの始まりから終わりまでを表す【タイムバー】です。【エレキギターをひく】の最初の設定の場合、左はじが0秒で、右はじが0.9秒です。また、タイムバーの上に表示された数字を【キー】といいます。【エレキギターをひく】の場合、0.9秒の間に、アクションを構成するおもなポーズが、6カ所設定されています（アクションによってキーポーズの数はまちまちですが、最大8カ所です）。

※キーとキーの間の動きは自動的につくられています。

0秒 ▲…… 0.9秒の間に、このように動きます。……▶▲ 0.9秒

ステップ3　アクションの時間をのばす

【初級編】のステップ9で、【エレキギターをひく】アクションが0.9秒では短すぎるため、アクションの回数を3回に増やし2.7秒としました(☞P48)。これは0.9秒を3回くり返すことで時間を延ばす方法ですが、アクションをくり返さずに時間を延ばすことができます。

画面右の【アクションはやく/おそく】で、アクションの時間を設定できます(最大で3.0秒です)。
ただし、ここで2.7秒に設定すると、【エレキギターをひく】アクションがゆっくりとした動きになります。この場合は、同じアクションを3回くり返して時間を延ばしたほうが効果的というワケです。
アクションをゆっくりにして時間を延ばすか、回数を増やして時間を延ばすかは、ケース・バイ・ケースといえるでしょう。

ステップ4　アクションをアレンジする

アクションの時間を設定したら、タレントの動きをアレンジしていきます。キーごとにアクションを確認すると、頭は上下に動くだけで、左右にはふっていないことがわかります。頭を左右にふれば、より激しくギターをひくアクションになるので、頭の動きをアレンジしてみます。【ポーズ3】と【ポーズ4】の間で、頭の動きがほとんどないので、ここをアレンジします。

からだをねじる

からだぜんたいのいどう

からだ全体をつかんで移動できます。部位ごとには選べません。

からだをひっぱる

※部位がうまく選べないときはを押してカメラを切り替えましょう。

［ポーズ4］の［キー］アイコンを押し、画面に［ポーズ4］を呼び出します。とを使えば、タレントのからだを部位ごとに変更できます。

タレントのからだにカーソルをあてると、部位が表示されます。動かしたい部位を選んで、ひっぱります（またはねじります）。
頭以外の部位もどんどんアレンジすれば、左のようにアレンジすることも可能です。

【オリジナルアクション・マスター編】

※［キー］を選んでを押せば、キーポーズを減らしたり増やしたりできます。アクションを単純にしたり複雑にしたい場合に使います。

※を押せばタレントが直立ポーズをとります。そこからひっぱったりねじったりすれば、どんなポーズでもつくることができます。

※［ポーズのはんてん］は、キーポーズごとにポーズを左右反転できます。

※あるポーズをもとにして、別のキーポーズをアレンジしたいときなどには、［ポーズのコピー］が便利です。またで前のシーンの終わりのポーズを呼び出せば、2つのシーンにまたがるアクションを自然につなぐことができます（シーン1や、前のシーンにタレントがいない場合は表示されません）。

※を押して［キー］を操作すれば、アクションに設定された音のオン・オフを切り替えることや、音のタイミングの調整ができます。

オリジナルカメラをつくろう！

より動きのあるカメラに変更

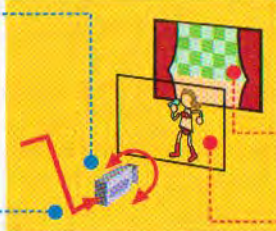
左の画面のカメラは、「タレントスタジオ」に最初から入っている【みぎより】をセットしたものです(【初級編】シーン2☞P49)。1シーンの間ずっと、画面右よりでタレントが歌っているだけなので、いまひとつ動きのないシーンとなっています。このシーンをより動きのあるものにするため、オリジナルカメラをつくってみます。

ステップ1 【カメラ作成画面】へ進む

【シーン作成画面】でシーン2を選び、【カメラワークをえらぶ】アイコンを押します。スクリーン下に現れるを押して、【カメラ作成画面】に進みます。

●【カメラ作成画面】のイメージ●

カメラのしゅるい
カメラのかたむき具合を決める。

カメラのうごき
カメラの動きを決める。

シーンの始めと終わりでそれぞれ設定します。

はいけいさつえい
背景を表示する位置や大きさを決める。

タレントさつえい
タレントを表示する位置や大きさを決める。

カメラ作成画面

はじめのカメラ **おわりのカメラ** 作成画面に呼び出します。

作成画面

タレントさつえい
はいけいさつえい

タレントと背景、どちらに対してカメラを設定するのかを、ここで切り替えます。

カメラのしゅるい
カメラのうごき

画面右に、それぞれのサンプルが表示されます。シーンの始めと終わりに、違うタイプのカメラの種類、またはカメラの動きを設定することはできません。

作成画面内のタレントまたは背景は、回転 および拡大・縮小 できます。
ボタンでタレント、または背景を移動できます。
画面内にカーソルを移動させ、タレントまたは背景を直接つかんで移動することもできます。

※これらの回転や移動は、確認のためではありません。行った変更は、そのまますべてがカメラの動きになりシーンに反映されます。

ズームリセットアイコン

拡大・縮小したタレントまたは背景を、固定のズーム倍率に設定します。

カメラをうごかす/とめる
ループする/しない

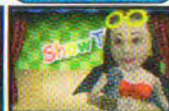
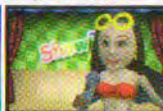
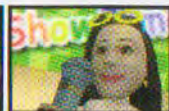
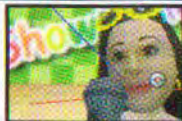
そのシーンを再生して確認できます。

かいてんリセット

回転させたタレントまたは背景を、最初の状態に戻します。

タレント ☞ [ぜんしんリセット]
背景 ☞ [ズームリセット×3]

ステップ2　カメラ(シーン)の始めと終わりを撮影しよう

【初級編】で設定したカメラ(A)は、まったく動いていません。これをBのような、動きのあるカメラにするために、カメラ(シーン)の始めと終わりを撮影します。

はじめのカメラ

タレントのズーム率を【ぜんしんリセット】にして、○ボタンで左によせます。

おわりのカメラ

背景のズーム率を【ズームリセット×2】に、タレントのズーム率を【かおリセット】にします。

○ボタンでタレントを右によせ、○で下からあおるようにかたむけます。

【カメラのしゅるい】から【ひだり1かいてん】を選びます。

【オリジナルカメラ・マスター編】

※[はいけいさつえい]を選んでいるとき、画面左下に以下の2種類のアイコンが表示されます。

はいけいのひょうじ 画面右にサンプルアイコンが現れます。背景を90度ずつかたむけることができます。

はいけいスクロール 画面右にスクロールアイコンが現れます。シーンの始めから終わりにかけて、背景を上下、または左右にスクロールできます。スクロールスピードを調節することもできます。

まえのシーンのおわりのカメラいちをよびだす 前のシーンの終わりのカメラ位置を呼び出します。たとえばシーン2の場合、シーン1の終わりのカメラ位置が呼び出されます。ふたつのシーンを自然につなげたいときに使うと便利です。

はじめ/おわりのカメラいちをよびだす シーンの始めのカメラの状態を、シーンの終わりに丸ごとコピーできます。その逆もできます。

はじめとおわりのいれかえ シーンの始めと終わりのカメラの状態を入れ替えることができます。

◎同じアクションでカメラの設定を変え、複数のシーンとして自然につなげた例◎

シーン1 / シーン2 / シーン3

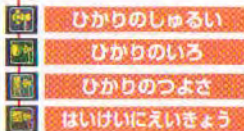
おわりのカメラ　はじめのカメラ

おわりのカメラ　はじめのカメラ

オリジナルライトをつくろう！

光の方向や色、強さをアレンジ

最初から「タレントスタジオ」に入っているライト（ひかり）では満足できないときは、オリジナルライトをつくることができます。

ひかり　つくる

オリジナルライトのつくりかた

1【演出設定画面】で を選び を押すと、【ライト作成画面】に進みます。
2画面左の各アイコンを押し、画面右に表示されるサンプルを選んだりメーターを調節したりします。

ライト作成画面

さいせい/ていし
ループする/しない

【かおをてらす】

最初から入っている【かおをてらす】を、【ライト作成画面】でアレンジした例です。【ひかりのいろ】を変えて、【ひかりのつよさ】を強めてみました。

編集作業をスムーズに行おう！

ムービーの不要な部分をカットしたり、途中に新たなシーンを追加したりする作業を**編集**といいます。できあがったムービーをチェックして、気に入らない部分を満足いくまで直しましょう。

ムービー編集画面

ムービーのへんしゅう

ここを押すと、画面右側に編集用のアイコンが表示されます。

フィルム

シーンをけす

選ばれているシーンを消します。

シーンをすべてけす

そのムービーの、すべてのシーンを消します。消したあと、**別の作業を行うとやりなおしできません。**

はじめのせってい

以下の初期状態のオン・オフを設定しておけます。ここで設定していても、個別のシーンで変更することができます。

あたらしいシーンをつくる

選ばれているシーンの次に、新しいシーンをつくります。途中にシーンを追加したいときに使います。

シーンのコピー/よびだし

選ばれたシーンをコピーして、ストックしておけます。そのシーンを別のシーンでそのまま使いたいときや、アレンジして使いたいときにストックしたシーンを呼び出します。

アクションサウンド…アクションに設定されているサウンド（【けんをふる】アクションの「ヒュン！」など）。
タレント……………タレントのまばたき、タレントの影の表示。
オートサウンド………タレントの表情に設定されている声、テロップを表示するときのサウンド、特別な画面効果のときに設定されているサウンドなど。

【上級編】演出シートでプロ気分

オリジナルのアクションやカメラを使いこなせるようになったら、さらにこまかい部分に目を配ってみましょう。1シーンごとに、どんな演出を行っているかで、作品から受ける印象は変わってきます。名監督をめざすため、センスをみがいてください！

1シーンごとに演出しよう

演出設定画面

「このシーンだけは画面をモノクロにしたい」「このシーンでは、タレントを笑わせたい」「BGMをだんだん遅くしたい」…、つくりなれてくると、そんなこだわりは誰もが持ち始めることでしょう。演出シートを使えば、1シーンごとにこだわりの演出が可能になります。

演出シート

◎◎ボタンでスクロールします。また、フィルムから好きなシーンを選べば、演出シートのその部分にジャンプします。

演出ジャンル　**演出アイコン**

【演出ジャンル】を選べば、そのジャンルの【演出】アイコンが現れます。

- タレント
- エフェクト
- オートサウンド
- サウンド

※演出シートは、1つのシーンを0.1秒単位で分割しています。

※シート上部の数字は、シーン数を表します。またその部分をつまんだまま、左右に動かせば、0.1秒ごとの確認もできます。

※点線は、【アクション】をくり返している場合の区切りです。

タレント

ひょうじょうとこえ 画面右の［ひょうじょう］アイコンを選べば、演出シートに［ひょうじょう］アイコンがセットされます。

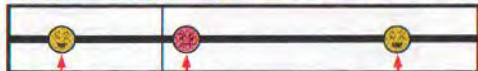
※［ひょうじょう］は［タレントをつくる］モードの［ひょうじょう画面］で変更できます（☞P26）。

演出シート共通の操作

※アイコンを選ぶと、シート中の赤い線上にセットされます。

※シート中のアイコンはAボタンでつまみ、3Dスティックで左右に移動できます。好きな場所でAボタンを押し決定してください。また、消したいアイコンにカーソルをあわせてBボタンを押せば、そのアイコンを消すことができます。

※［ひかり］など、そのシーン全体に影響する演出は、アイコンの位置を変えたり、複数のアイコンをセットしたりはできません。

シーン1　シーン2

※シーンの途中にアイコンを置けば、その場所からアイコンの効果を得られます。

※同じシーンに違う表情をセットすることもできます。アイコンとアイコンの間は、自然につぎの表情へと変わっていきます。

つまめるアイコンは、すべて同様です

まばたき
かげのひょうじ
シート上の ▬▬ 色のバーを押せば、シーンごとにオン・オフの切り替えができます。タレントがいないと設定できません。

ひかり 画面右の［ひかりサンプル］を選んで、ライトを決定します。

エフェクト

らくがき 画面右の［らくがき］アイコンを選び、を押して［らくがき設定画面］に進みます。

らくがき設定画面

らくがき

［らくがき作成画面］に進み、画面に重ねる絵を描きます。
［らくがき作成画面］では、カラーパレットの別々のページにある色を、同じ画面で使うことはできません。

だしかたをえらぶ

ひょうじいちをえらぶ

画面右のサンプルから、描いたらくがきの出しかたと、表示位置を選びます。

らくがきアルバム

［らくがきアルバム画面］に進み、描いた絵を保存します。

テロップ P52

かんきょうエフェクト 画面上に雪をふらせたり、集中線を出すなどの特殊な効果をつけることができます。

がめんフィルタ 画面上をモノクロにしたり、ゆらめかせたりできます。

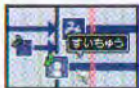
※［ぐにゃぐにゃ］［ざんぞう］［ぶんしん］は、［演出設定画面］のスクリーンには反映されません。［ムービーのぜんたいをみる］で画面全体にムービーを映したときにだけ、効果を確認することができます。
※［らくがき］を描いたシーンで上記3つのいずれかを設定したとき、描いた［らくがき］の表示位置によって［らくがき］にフィルタ効果が現れない場合があります。
※上記3つのいずれかを設定した場合、スクリーンの左下にそのアイコンが赤く点滅します。

フェイドイン・アウト 画面のフェイドイン・アウトの、いろいろなパターンが選べます。

オートサウンド

- ひょうじょう
- テロップ
- かんきょうエフェクト
- がめんフィルタ

この4項目の演出については、種類によりオートサウンド(あらかじめ設定されているサウンド ☞P65)がついているものがあります。それらを設定した場合、シート上にそれぞれのアイコンが表示され、押すごとにそのサウンドのオン・オフを切り替えることができます。したがってオートサウンドのついていないものを設定した場合、シートには何も表示されません。

※オートサウンドつきアイコンには、♪マークが表示されています。

サウンド

- BGM ☞ 初級編 P54
- こうかおん1
- こうかおん2

画面右に、【こうかおんジャンル】アイコンが表示されます。いずれかを押すと、いろいろなタイプの効果音が選べます。
※効果音は同時に2つまで鳴らすことができます。

- BGMエフェクト
- こうかおんエフェクト

画面右に、設定したBGMや効果音の鳴らしかた(だんだん音を大きくしたり、スピードを遅くしたりなど)を選べるアイコンが表示されます。

●おてほんムービーの演出シートをチェックしよう！●

【おてほんムービー】を呼び出し、演出シートをチェックしてみましょう。そこから、さまざまな演出テクニックを学ぶことができます。

1画面に2人のタレントを出演させる。

おてほんムービー2：シーン5～7より。

口を開閉させ、しゃべっているようにする。

おてほんムービー2：シーン8～9より。

シート上の矢印をつまんで、長さを変更することができます。

画像と音声の取り込み

「NINTENDO 64 キャプチャーカセット」や「ポケットカメラ」などから、画像を取り込むことができます。テレビに出てくる有名人や、友だち・家族の顔を「タレントスタジオ」に取り込んで、おもしろタレントに改造したり、ムービーに出演させたりしましょう（P1の注意書きを、よくお読みください）。

画像取り込みアイコン

画像を取り込んで使いたい場合は、【画像取り込み】アイコンのいずれかをクリックします。右のような3種類の画面から、画像を取り込むことができます。基本的な取り込みの流れは3画面とも同様です。ここでは【かお画面】を例にとって、【画像取り込み】アイコン別に取り込み方法を紹介します。

画像取り込みアイコン
- キャプチャーカセット
- ポケットカメラ
- 【2Dさくひん】のロード

取り込んだ画像をタレントの顔に使います。

取り込んだ画像をもようアルバムに登録します。タレントにセットする洋服などのパーツのもようとして使います。

ムービーをつくる

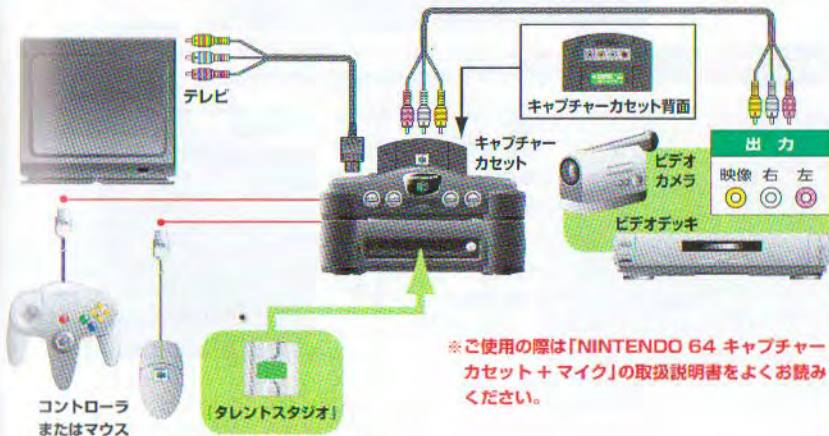
取り込んだ画像をムービーの背景に使います。

はいけいセレクト画面

キャプチャーカセット

NINTENDO 64キャプチャーカセットを使って、ビデオカメラや、ビデオデッキから「タレントスタジオ」に画像を取り込みます。

画像の取り込みかた

ステップ1 NINTENDO 64本体の電源を切った状態で、下の図のようにそれぞれの機器を接続します。

※ご使用の際は「NINTENDO 64 キャプチャーカセット＋マイク」の取扱説明書をよくお読みください。

ステップ2 それぞれの機器の電源を入れて、「タレントスタジオ」をスタートします。まずは【タレントをつくる】モードから【かお画面】へ。

かお画面

ステップ3 キャプチャーカセット 【キャプチャーカセット】アイコンを押すと、【画像取り込み画面】へ進みます。

ステップ4 ビデオカメラ、またはビデオデッキから映像が出力されている状態ならば、【画像取り込み画面】にその映像が表示されます（ただし、このときの映像は白黒です）。

ステップ5 AまたはZトリガーボタンを押すと、押したときの場面が取り込まれます。画像を取り込んだら、【カラー調整画面】へ進みます。

テレビ東京「64マリオスタジアム」より

※【画像取り込み画面】でBボタンを押すと、もとの画面に戻ります。
※【画像取り込み画面】では、カーソルは表示されません。

ステップ6 画面下のレバーを動かして、取り込んだ画像のカラーを調整します。

テレビ東京「64マリオスタジアム」より

でる
カラーを調整したら【きりとり画面】へ。

もどる
【画像取り込み画面】に戻ります。

カラー調整画面

カラーリセット
最初からカラー調整をやりなおしたいときは【カラーリセット】を押します。

ステップ7 取り込んだ画像から必要な部分を切り取ります。四角いワクについている■か▲▼◀▶を、Aボタンでつまんだまま3Dスティックで動かし、切り取る大きさを調節します（◀アイコンは、コントローラの◀ボタンでも動かせます）。

ワクの中にカーソルを移動させると右のようになります。Aボタンを押したまま3Dスティックを動かすと、ワク全体を移動できます。

右の画面のように、**ワクの中にある▬ ▬と目があうように調整**してください。タレントのまばたきが、きれいに動きます。顔をきれいに切り取るコツは、**まず▼をアゴの先に合わせ、◀▶を顔の幅に調整します。最後に▲を髪のはえぎわまで上げるとよいでしょう。**

※【もようアルバム画面】、【はいけいセレクト画面】から入った場合、▬ ▬ の表示はありません。

けってい
切り取る大きさを調節したら、【かお確認画面】へ。

やりなおし

きりとり画面

ステップ8

取り込んだ画像が、タレントの顔にセットされています。ここで肌の色と鼻の位置を決定します。

かお確認画面

けってい
肌の色と鼻の位置を決定したら［かお画面］へ戻ります。

はだのいろをえらぶ

はなのいちをきめる

はだのいろ

もどる
［きりとり画面］に戻ります。

スポイト

やりなおし

はだのいろをえらぶ

［はだのいろをえらぶ］アイコンを押すと、画面右の取り込んだ画像でカーソルがスポイトになります。好きな色の部分で押すと、画面左の［はだのいろ］に選んだ色が反映されます。ここで選んだ色が、タレントの耳やからだの色になります。

はなのいちをきめる

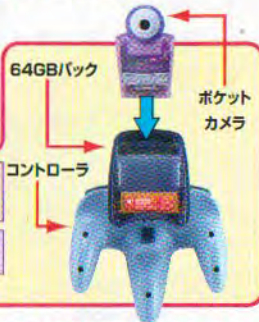
［はなのいちをきめる］アイコンを押すと、画面右の取り込んだ画像に⊙が現れます。⊙をAボタンでつまんだまま3Dスティックで動かし、好きな位置に移動させます。そこが［あたま画面］で［はな］をセットできる位置になります（アイコンの移動範囲は限られています）。

［もようアルバム画面］、［はいけいセレクト画面］から入った場合は、ステップ8はありません。上のような［確認画面］に進むので、［けってい］または［もどる］を選んでください。

ポケットカメラ

ポケットカメラで写真を取り込んだり、セーブしてある写真を読み込むことができます。

画像の取り込みかた

ステップ1 NINTENDO 64本体前面のコントローラコネクタ1に、64GBパックとポケットカメラをセットしたコントローラを接続します。

※別売のポケットカメラと64GBパックが必要です。

NINTENDO64 64GBパック	メーカー希望小売価格 1,400円(税別)	NUS-019
PocketCamera™	メーカー希望小売価格 5,500円(税別)	MGB-006

※64GBパックとポケットカメラの取扱説明書をよくお読みください。

NINTENDO 64本体の電源を入れて、『タレントスタジオ』をスタートします。まずは【タレントをつくる】モードから【かお画面】へ進みます。

ポケットカメラ

【ポケットカメラ】アイコンを押すと、【ポケットカメラセレクト画面】へ進みます。

ポケットカメラがつながっていないと、左のようなメッセージが表示されます。いったん本体の電源を切ってから、64GBパックとポケットカメラをセットしてください(コントローラが2本以上接続されている場合は、いちばん左のコントローラにセットしてください)。

ステップ4 すでにポケットカメラにセーブされている写真を読み込みたければ、【しゃしんよみこみ】を押します。いまから写真を撮る場合は、【しゃしんさつえい】を押します。

ポケットカメラセレクト画面

ステップ5 しゃしんよみこみ

【ポケットカメラよみこみ画面】に進みます。ポケットカメラにセーブされている写真が、8枚ずつ表示されます。読み込みたい写真を選びます。

ポケットカメラよみこみ画面

ステップ5 しゃしんさつえい

【ポケットカメラ撮影画面】に進みます。ポケットカメラが接続されているコントローラ、またはマウスで撮影します。

Ⓐ Z R／左クリック	写真をとる。
Ⓑ／右クリック	【ポケットカメラセレクト画面】へ戻る。
Ⓒ▲ Ⓒ▼	明るさの調整（マウスではできません）。
Ⓒ◀ Ⓒ▶	コントラストの調整（マウスではできません）。

ステップ6 読み込んだ(または撮影した)写真が、【ポケットカメラ調整画面】に表示されます。ここで色をつけたり、なめらかにしたりできます。

ポケットカメラ調整画面

でる
調整したら、【きりとり画面】へ進みます。

もどる
ステップ5に戻ります。

なめらかレバー
【ON】にすると、写真がなめらかな感じになります。

あかるいぶぶんのいろ/くらいぶぶんのいろ
【あかるいぶぶんのいろ】【くらいぶぶんのいろ】アイコンをそれぞれ押して、カラーパレットから好きな色を選びます。

ステップ7 【きりとり画面】に進み、必要な部分を切り取ります。ここでの手順はキャプチャーカセットから取り込んだ場合と同じです(☞P73)。

ステップ8 【かお確認画面】に進み、鼻の位置、はだの色を設定します。ここでの手順はキャプチャーカセットから取り込んだ場合と同じです(☞P74)。

カートリッジ・端子(コネクタ)部のクリーニングについて

端子部の汚れによるデータ消えを防止するため、定期的なクリーニングをおすすめします。端子部をクリーニングする場合は、別売のゲームボーイシリーズ専用「クリーニングキット」(DMG-08)または市販のゲームボーイ用クリーニングセットや綿棒などを使用してください。

※シンナー・ベンジンなどの揮発油、アルコールは使用しないでください。
※カートリッジに無理な力を加えないでください。

【2Dさくひん】のロード

おもに別の64DDソフト「マリオアーティスト ペイントスタジオ」で制作した2D作品の画像を取り込むときに使います(「タレントスタジオ」の中に2D作品がセーブされていれば、それをロードすることもできます)。ここでは、「ペイントスタジオ」で制作した顔の絵を、タレントの顔として使う方法を説明します。

◎画像の取り込みかた◎

ステップ1 まずは【タレントをつくる】モードから【かお画面】へ進みます。

ステップ2

【2Dさくひんのロード】アイコンを押すと、【セーブ・ロード画面】へ進みます。

ステップ3 ディスクのいれかえ
【ディスクのいれかえ】アイコンを押します。画面の指示にしたがい、64DD本体のイジェクトボタンを押して「タレントスタジオ」のディスクを取り出します。電源は入れたままでかまいません。

セーブ・ロード画面

※「タレントスタジオ」の中にセーブしてある2D作品を取り込む場合は、【ロード】アイコンを押します。画面の指示にしたがい、ロードしたい作品を選んだら、ステップ7へ進みます。

ステップ4 「ペイントスタジオ」のディスクを挿入します。画面は、「ペイントスタジオ」の【セーブ・ロード画面】となります。画面の指示にしたがい、ロードする作品を選びます。

「ペイントスタジオ」セーブ・ロード画面

※「ペイントスタジオ」からロードできる作品は、2Dペイント作品だけです。
※【セーブ・ロード画面】のくわしい内容はP82をお読みください。

ステップ5 ロードする作品を選んだら、画面の指示にしたがい「ペイントスタジオ」のディスクを取り出します。

ステップ6 もう一度「タレントスタジオ」のディスクを挿入します。画面は、ふたたび「タレントスタジオ」の【セーブ・ロード画面】となります。

ステップ7 【でる】を押して【きりとり画面】に進み、必要な部分を切り取ります。ここでの手順はキャプチャーカセットから取り込んだ場合と同じです(☞P73)。

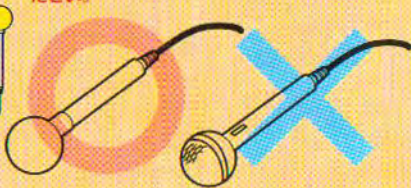
ステップ8 【かお確認画面】に進み、鼻の位置、はだの色を設定します。ここでの手順はキャプチャーカセットから取り込んだ場合と同じです(☞P74)。

声や音の入力

NINTENDO 64マイクをキャプチャーカセットに接続すれば、声や音の入力ができます。取り込んだ声や音は、ムービーに出演するタレントの声や、さまざまな効果音として使えます。

◎NINTENDO 64マイクの接続◎

NINTENDO 64マイクは、下の図のように接続します。

※マイクの接続は、NINTENDO 64本体の電源を切った状態で行ってください。

声の取り込みかた

声の入力は、以下の2画面で行えます。

タレント基本画面

セリフにゅうりょく(マイク)

[セリフにゅうりょく(マイク)]をオンにしてから、マイクでしゃべります(1秒以内)。しゃべった声をタレントが復唱したら録音完了です。タレント1人につき2種類の声が録音できますが、ディスクに**セーブされるのは録音の際に[!]マークが出たほうの声のみ**です。セーブされた声は、[ムービーをつくる]モードの[演出設定画面]で、[こうかおん]として選べる[タレントのこえ]で使うことができます。

※タレントをセーブするときに、[!]の声も同時にセーブされます。

演出設定画面 ☞ P51

サウンド ― こうかおん1 / こうかおん2

ろくおんしたおと

このアイコンを押せば、画面右に[録音した音の設定]アイコンが表示されます。最初は適当な音が入っています。いずれかのアイコンを押すと、が表示されます。を押して[ろくおん画面]に進みます。

つくる

画面右のアイコンで、録音した音の高さを変更できます。

いずれかをえらぶ

- マイクにゅうりょく ― マイクから
- ラインにゅうりょく ― AV機器などから

AV機器などから音を入力する場合は、市販のAVケーブルをキャプチャーカセットの音声入力端子に接続します。

ろくおん画面

ろくおん・さいせい/ていし・ループする/しない

[ろくおん] を押して声や音を録音します。

おとアルバム

セーブとロード

制作したタレントやムービーをセーブ（データの保存）しておけば、いったんNINTENDO 64本体の電源を切ってもその作品は残っています。セーブした作品はロード（データの読み込み）すれば、いつでも画面に呼び出すことができます。セーブとロードは、右のような画面からできます。

タレントをつくる

タレント基本画面

ムービーをつくる

ムービー基本画面

これらの画面では、【セーブ】と【ロード】が、別々のアイコンとなっています。

タレントセレクト画面 ☞P44

はいけいセレクト画面 ☞P45

セーブのしかた

ステップ1 セーブ・ロード

【セーブ・ロード】アイコンを押して、【セーブ・ロード画面】へ進みます。

ステップ2 【セーブ】アイコンを押します。

ステップ3 セーブするいれものを、画面下の10個のいれものから選びます。

セーブ・ロード画面

【はい】☞【NEW】の場所にセーブされステップ4へ進みます。
【いいえ】☞もう一度いれものを選びなおします。
【もどる】☞ステップ2へ戻ります。
ほかのいれものを押す☞いれものの選びなおしの近道です。

 ※Bボタンで、1つ前のステップに戻ります。

うわがきセーブすると前の作品は消える！

【うわがき】とは、すでにセーブしてある作品を消して、その場所に新たに違う作品をセーブすることです。消してもいい作品ならうわがきしてもかまいませんが、大事な作品にはうわがきしないように注意してください。一度うわがきしてしまうと、もとの作品は二度と復元しません。

うわがきしてもかまわない場合は、いれものの中にセーブしてある作品が画面右に表示されるので、この中から選びます。カーソルを作品のアイコンにあわせると、作品の名前、作成した日付と時間、データの大きさが表示されます。

消えてなくなる

ステップ4 セーブする作品に名前をつけます。【いいえ】【もどる】を選ぶと(またはBボタン)、画面に表示されている名前でセーブされます。【はい】を選ぶと【文字入力画面】に進みます。名前をつけたら【OK】を押し、【セーブ・ロード画面】に戻ります。

文字入力画面

画面下のアイコンを押すと、【アルファベット】や【漢字】を選ぶこともできます。【漢字】を選ぶときは、音読みしたときの最初の読みがなを選びます。「山」なら、「やま」ではなく「さん」と読むので、「さ」を押します。Bボタンは【1もじけす】と同じ効果です。

ページおくり アイコンまたは（▲）（▼）を押すと他の字が現れます。

※作品によってはセーブに時間がかかり、止まったような状態になることがありますが、実際はセーブを行っている最中です。データが壊れる原因になるので、**絶対にディスクを抜いたり、電源を切ったりしないでください。**

※いれものの中にセーブできる作品の数や容量（データの大きさ）には、限界があります。作品の容量はそれぞれ違っているので、すべてのいれものに同じ数だけ作品をセーブできるとは限りません。

※作品の種類によって容量は違います。ムービーをセーブしようとして「これ以上作品がはいりません」と表示されても、タレントならセーブできるかもしれません。

※制作に時間のかかる作品を作る場合は、途中で何度もセーブすることをおすすめします。

ロードのしかた

ステップ1 セーブ・ロード

【セーブ・ロード】アイコンを押して、【セーブ・ロード画面】へ進みます。

ステップ2 【ロード】アイコンを押します。

ステップ3 ロードしたい作品が入っているいれものを、画面下の10個のいれものから選びます。

ステップ4 ロードしたい作品を画面の右から選びます。

セーブ・ロード画面

×印がついた作品について

画面右側に表示される作品に×印がついていたら、その作品を【ロード】したり、その作品へ【うわがきセーブ】したりできません。これは作品の種類が違うためです。たとえば【ムービーをつくる】モードでつくった作品を、【タレントをつくる】モードでロードすることはできません。

友だちと作品の交換をする

【ディスクのいれかえ】を使えば、自分のディスクと友だちが持っている別の「タレントスタジオ」の間で、セーブデータの受け渡しができます。ここでは自分の作品を、友だちにあげる方法を説明します。

ステップ1 セーブ・ロード **友だちの「タレントスタジオ」から【セーブ・ロード】アイコンを押して、**【セーブ・ロード画面】へ進みます。

ステップ2 ディスクのいれかえ 【ディスクのいれかえ】アイコンを押します。

ステップ3 右のような画面が現れたら、64DD本体のイジェクトボタンを押してディスクを抜き、**自分の「タレントスタジオ」を挿入**します。電源は入れたままでかまいません。

ステップ4 自分の「タレントスタジオ」から、友だちにあげたい作品をロードします。

ステップ5 画面の指示にしたがって、**もう一度、友だちの「タレントスタジオ」と入れ替えます。**そしてセーブすれば完了です。自分の「タレントスタジオ」にも作品は残ります。

作品の整理

名前変更のしかた

  セーブ・ロード

【セーブ・ロード】アイコンを押して、【セーブ・ロード画面】へ進みます。

  なまえへんこう

【なまえへんこう】を押すと、右のような画面が現れます。【いれもの】または【さくひん】を選びます。

【いれもの】	画面下のいれものから、名前を変えたいいれものを選びます。
【さくひん】	画面下のいれものから、名前を変えたい作品の入っているいれものを選びます。画面右に現れた作品の中から、名前を変えたい作品のアイコンを押します。

※【もどる】を押すと、ステップ1に戻ることができます。

【文字入力画面】で名前をつけたら【OK】を押します。これで新しい名前になります。

削除のしかた

セーブ・ロード

【セーブ・ロード】アイコンを押して、【セーブ・ロード画面】へ進みます。

さくひんのさくじょ

【さくひんのさくじょ】を押すと、右のような画面が現れます。【いれもののなかみすべて】または【さくひん】を選びます。

【いれもののなかみすべて】	画面下のいれものから、削除したいいれものを選びます。
【さくひん】	画面下のいれものから、削除したい作品の入っているいれものを選びます。 画面右に現れた作品の中から、削除したい作品のアイコンを押します。

ステップ3 選んだ【いれもの】や【さくひん】を削除してよければ、【はい】を押します。

※一度削除した作品は二度と復元しませんので、ご注意ください。

作品の移動(またはコピー)のしかた

ステップ1 セーブ・ロード

【セーブ・ロード】アイコンを押して、【セーブ・ロード画面】へ進みます。

ステップ2 さくひんのいどう・コピー

【さくひんのいどう・コピー】を選ぶと、右のような画面が現れます。【いどう】を押してください。

ステップ3 移動は、【いれもののなかみすべて】か【さくひん】を選ぶことができます。全部まとめて移動したい場合は【いれもののなかみすべて】を、1つだけ移動したい場合は【さくひん】を押します。

【いれもののなかみすべて】	画面下のいれものから移動したいいれものを選び、次に移動先のいれものを選びます。
【さくひん】	画面下のいれものから、移動したい作品の入っているいれものを選びます。次に移動先のいれものを選び、最後に画面右に現れた作品の中から、移動したい作品のアイコンを押します。

ステップ4 移動してよければ【はい】を押します。

※コピー(同じものを複製すること)のしかたも、ここに紹介した【いどう】と同じ手順で行います。ステップ2で【コピー】を選んでください。

【セーブ・ロード画面】メモ

データなし

作品をセーブしておくための10個のいれものは、帽子をかぶっているものと、かぶっていないものがあります。帽子をかぶっているいれものの中には、作品のデータが入っています。帽子をかぶってなければ、いれものの中身はからっぽです。

データあり

画面右に現れる作品アイコン1つぶん。

画面右に現れる作品アイコン7つぶん（1ページぶん）。

※1つのいれものにセーブできる作品の数は、もっとも多い場合で70個となります。

でる

【セーブ・ロード画面】では、バクダンを押すと、いつでももとの画面に戻ることができます。

いれものの色を変える

いれものの名前を変更するとき、名前に色つきの記号を加えれば、いれものの色を変更することができます。

オフィスニンテン だいじなさくひん■

同じ名前はダメ

同じいれものに、同じ名前の作品をセーブすることはできません。

セーブできる残量

【セーブ・ロード画面】に進んだときに表示されるメーターは、いま全部でどれくらいの容量をセーブしているかの目安です。

100%でディスクは満タンとなります。

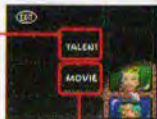
さくひんをみる

あなたのつくったタレントやムービーを鑑賞するモードです。友だちや家族と一緒に、たのしく盛り上がってください。
【モードセレクト画面】で を押せば、【鑑賞セレクト画面】に進みます。

鑑賞セレクト画面

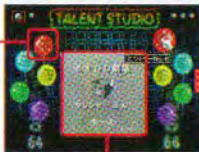
いずれかをえらぶ

タレントをみる
【いれものセレクト画面】に進みます。

ムービーをみる
【ムービー登録画面】に進みます。

タレントをみる

いれものセレクト画面

いれもの
見たい作品がセーブしてある【いれもの】を選びます。選んだ【いれもの】にセーブしてあるタレントをつぎつぎに見られます。

Aボタンを押せば、【プロフィール画面】で設定したタレントのプロフィールが流れます。

タレント確認
【いれもの】にカーソルをあてると、その【いれもの】にセーブしてあるタレントの人数と作品の名前が確認できます。

※作品を見ている途中にもとの画面に戻りたい場合は、Bボタンを押します。

カシャリ！記念撮影

【タレントをみる】でタレントを見終わると、タレントたちの記念写真が自動的に撮影されます。いずれかのボタンを押せばセーブアイコン が表示されます。 を押せば【セーブ・ロード画面】に進み、ムービーの背景などに使える【2Dさくひん】としてセーブすることができます。

【2Dさくひん】としてセーブ

ムービーをみる

ムービー登録画面

みる

登録してある順番で、つぎつぎと上映されます。

ムービーのとうろく

【とうろくリスト】を呼び出します。

※【ムービー登録画面】に登録したムービーを、【セーブ・ロード画面】で削除・移動・名前変更すると、そのムービーを見ることはできません。

※作品を見ている途中にもとの画面に戻りたい場合は、Bボタンを押します。

ムービー登録のしかた

【とうろくリスト】から登録したい場所を選び、 を押して【セーブ・ロード画面】に進みます。見たいムービーをロードして、すべて登録し終えたら を押します。

【ムービー】のロード

【セーブ・ロード画面】に進みます。

とりけし

【とうろくリスト】から取り消したい場合は、ムービー名を選んでからアイコンを押します。

とうろくリスト

最大8つのムービーを登録できます。登録した内容は、自動的にセーブされます。

おまけ ―― 【タイトル画面】でBボタンを押すと、スタッフリストを見ることができます。

画面にエラーメッセージが出た場合の対処方法

ゲーム中、64DDが正常に動作しなくなった場合、テレビ画面にエラーNo.及びメッセージが表示されることがあります。その際は64DDの取扱説明書に記載されている「7.エラーメッセージ一覧表」に従って対処してください。また一覧表に記載されていないエラーNo.が表示された場合は、64DDのアクセスランプが消えていることを確認したうえでディスクをいったん抜き、NINTNDO 64本体の電源を入れ直してから、再度ディスクを挿入してみてください。なお、対処方法に従っても正常に動作しない場合は、この取扱説明書の裏表紙に記載されている最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。

また、エラーNo.の付かない下記のメッセージが表示されたときは、何らかの原因により、ディスク内に保存されているデータの一部が破損してしまった可能性があります。

「このディスクはデータがこわれています。ただしいディスクにいれかえてください。」

この場合も最寄りの任天堂「お客様ご相談窓口」にお問い合わせください。

- このディスクには、つくり終えた作品や制作途中の作品をセーブ(記録)しておくセーブ機能がついています。
- 品質には万全を期しておりますが、万一当社の製造上の原因による不良があった場合は、新品とお取替え致します。それ以外の責はご容赦ください。
- むやみに電源スイッチをON/OFFする、アクセスランプ点滅中にイジェクトボタンやリセットスイッチを押す、電源スイッチをOFFにする、操作の誤りなどの原因によってデータが消えてしまった場合、復元はできません。ご了承ください。

このマークは、無許可での
ゲームソフトの中古売買を
禁止するマークです。

FOR SALE AND USE IN JAPAN ONLY. COMMERCIAL USE, UNAUTHORIZED COPY, RENTAL IS PROHIBITED. SELLING SECONDHAND IS NOT ALLOWED.

本品は日本国内だけの販売および使用とし、商業目的の使用や無断複製および賃貸は禁止されています。また当社は、本品の中古販売を一切許可しておりません。

本製品は、日本国内仕様の "NINTENDO 64" に接続した場合のみ動作を保証しています。海外仕様の "NINTENDO 64" に接続されても動作を保証致しません。また、海外ではテレビの構造、放送方式が異なるため、日本国内仕様のNINTENDO 64と64DDを使用することはできません。

ビデオゲームのコピーは法律で禁じられています。任天堂のゲーム・ソフトは著作権によって全世界で保護されています。もしコピー品を入手されたならば、すべて廃棄処分してください。違反者は罰せられますので、ご注意ください。ご不明な点は取扱説明書に記載されている任天堂「お客様ご相談窓口」までご連絡ください。

WARNING It is a serious crime to copy video games according to Copyright Law. Nintendo games are strictly protected by copyright rights worldwide. Please destroy any illegal copies that may come into your possession. Violators will be prosecuted.
If you have any question, please contact Nintendo Co., Ltd. (address and telephone number are as being appeared in the user's instruction manual).

この64DD（ロクヨン ディーディー）マークは、任天堂およびランドネットディディよりライセンス許諾を受けている64DD専用ディスクに表示されています。

お客様ご相談窓口

任天堂株式会社

京都（本社）	京都市東山区福稲上高松町60番地 〒605-8660 TEL.(075)541-6113
東京サービスセンター	東京都千代田区神田須田町1丁目22番地 〒101-0041 TEL.(03)3254-1647
大阪サービスセンター	大阪市北区本庄東1丁目13番9号 〒531-0074 TEL.(06)6376-5970
名古屋サービスセンター	名古屋市西区幅下2丁目18番9号 〒451-0041 TEL.(052)571-2506
岡山サービスセンター	岡山市奉還町4丁目4番11号 〒700-0026 TEL.(086)252-2038
札幌サービスセンター	札幌市中央区北9条西18丁目2番地 〒060-0009 TEL.(011)612-6930

●電話受付時間　月～金　午前9時～午後5時（土、日、祝日、会社特休日を除く）
●電話番号はよく確かめて、お間違いのないようにお願いします。